

Gamesmarkt

AUSBILDUNG Ohne spezielles Ausbildungswissen gibt es keine coolen Games – davon ist Jörg Müller-Lietzkow überzeugt
DISKUSSION Was die Teilnehmer des diesjährigen browsergames forum von der nunmehr achten Ausgabe erwarten dürfen
ZUBEHÖR Der feine Unterschied zwischen Couchmaster und Couchpotato führte schließlich zur Gründung von nerdytec

Neu ab
 30.11.2012

Nintendo®



Wii U™
 wiiu.de

Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo.



MIT UNS MACHEN SIE LUFTSPRÜNGE!



VITREX – Der zuverlässige Partner für den Fachhandel!

- Umfangreiches Sortiment an Videospielen, Computerspielen & Zubehör
- Täglich aktuelle Informationen über Produkte und Neuheiten
- Kompetente Kundenberatung
- Kein Mindestbestellwert, keine Mindestabnahme
- 24 Stunden Lieferzeit ab Lager

Gute Konditionen und faire Preise. Testen Sie uns!

Stützpunkthändler



VITREX Multimedia Großhandel GmbH • Otto-Schwade-Straße 7 • 99085 Erfurt • www.vitrex.de • Tel.: 0361/210 96-0 • Fax: 0361/566 06 70 • eMail: info@vitrex.de

PlayStation 2 PS3 PSVITA PSP

PC
GAMES

XBOX 360

Wii U Wii

NINTENDO DS

NINTENDO 3DS



8

Gamesausbildung in Deutschland

Ohne spezielles (Ausbildungs-)Wissen gibt keine coolen Games. Eine Einleitung zur kommenden umfangreichen GamesMarkt-Serie, die im Januar 2013 startet



14

browsergames forum 2012

Womit die Teilnehmer der Offenbacher Veranstaltung rechnen müssen



18

Potato vs. Master

Erfahrung macht klug und – in diesem Falle – auch Zubehör



16

Die Zukunft der Alterskennzeichnung

Ende November findet der 2. Internationale PEGI-Kongress in Berlin statt. Worum es dabei geht



21

EU-Förderprogramme

Kolumnist Behrmann fürchtet „Verschlimmbesserungen“

Magazin

- 7 Intro
- 8 Gamesausbildung in Deutschland
- 12 browsergames forum 2012
- 16 Berliner PEGI-Konferenz
- 18 Der Couchmaster
- 19 Bilanz GameCity Wien
- 20 Nachklapp StoryDrive
- 21 Kolumne: imPuls
- 22 Storecheck

Spiele

- 23 Intro
- 24 „Need For Speed: Most Wanted“
- 25 „Assassin's Creed III“
- 26 „End Of Nations“

Charts

- 29 Tops + Most Wanted + Trends
- 30 Trendcharts Games
- 31 Onlinecharts
- 32 Top 50 Best-Selling
- 33 Chartanalyse

Rubriken

- 4 Panorama
- 33 Impressum
- 34 Nachschlag



Jetzt
im Heft

QUARTALSPLANER

Alle Neuheiten von November bis Dezember 2012

Briefe an die Leser

Warum sollen nur Leser Briefe an die Redaktion schreiben? Wir drehen den Spieß um und schreiben Briefe an unsere Leser. Ganz offen, auf Kante, aber nicht immer augenzwinkernd.

Hallo, Amastop,

äh, amazon.de und GameStop Deutschland, jetzt habt ihr eure Pre-Order-Aktionen für die Wii U schon zweimal gestoppt. Wieso? Zielte die erste ins Blaue? Fußte die zweite auf der dann bekannten Erstlieferungszuteilung? Falls ja, lasst es uns einfach wissen!

Mit Fair-Share-Grüßen, GamesMarkt

nen nach unserer bescheidenen Einschätzung nicht die Hauptzielgruppe eines „Far Cry 3“, weil sie's wegen „USK 18“-Siegel sowieso nicht kaufen dürften.

Die Wege des Marketings sind manchmal unergründlich, denkt GamesMarkt

porthändler müssen, kann doch auch nicht in Eurem Sinn sein, oder?

Um ehrliche Aufklärung bittet

GamesMarkt

Sagt mal, Ihr Social-Gamer,

85 Prozent von Euch hören schon am ersten Tag wieder mit einem Spiel auf. Das will der US-Anbieter Playnomics herausgefunden haben. Leidet Ihr an einer kurzen Aufmerksamkeitsspanne? Werdet Ihr von Partybildern und Essensfotos abgelenkt? Oder sind es vielleicht doch die schlechten Spiele, und Ihr habt einfach Besseres zu tun?

Kommt ins Grübeln, GamesMarkt



Also, Ubisoft,

ob Wilson Gonzalez Ochsenknecht wirklich das richtige Testimonial für „Far Cry 3“ ist? Der Egoshoooter ist ein Spiel für Erwachsene, und die werden vom Ochsenknecht-Burschen wohl eher abgeschreckt. Die Fandemografie scheint uns hier eher im Bereich vornehmlich weiblicher Jugendlicher zu liegen, und die schei-

Hey, Bethesda,

erklärt uns doch bitte mal, warum Ihr deutschen Käufern von „Dishonored“ und „DOOM 3 – BFG Edition“ die englische Sprachausgabe vor-enthaltet? Am Platz auf der Disc kann's ja nicht liegen, denn Französisch und Italienisch passen ja drauf. Klar mag's nur ein kleiner Teil der Spieler sein, der gern den Originalsprechen lauscht, aber der freut sich eben umso mehr über englische Tonsuren. Und dass die zum Im-

Email us!
gamesmarkt@e-media.de

Aufsteiger und Absteiger

Wer macht gerade von sich reden? Wer fiel positiv auf, wer negativ? Wer hat sein Image aufpoliert, wer scheiterte bei dem Versuch grandios? Das Stimmungsbarometer fängt den augenblicklichen Marktwert von Persönlichkeiten oder Unternehmen subjektiv ein.



Patrick Abrar
CSO Goodgame
Mit der RTL-Kooperation stößt er für die Hamburger die Tür zu einer neuen Dimension auf



Frank Weber
Dep. GM Activision
Kann sich über gleich zwei Tommi-Auszeichnungen für „Skylanders: Spyro's Adventure“ freuen.



Andreas Lober
Partner
SchulteRiesenkampf Bittet zum nunmehr 7. Mal die Browser-gamesbranche zum Forum.

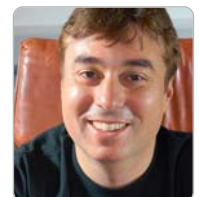
Michael Busch
Thalia Chef
Sieht sich auf dem richtigen Weg, rechnet trotzdem mit einem schweren Jahr für Thalia.

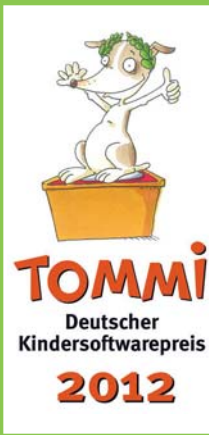


Satoru Iwata
Nintendo-Präsident
Findet „Von Kinder, für Kinder“ dank Foxconn nicht gerade imagefördernd.



Chris Roberts
„Mr. Wing Commander“
Muss nach Problemen wider Willen auch bei Kickstarter Geld sammeln.





TOMMI 2012

Rund 3500 Kinder ermittelten nach intensiven Tests die Sieger des Kindersoftwarepreises TOMMI 2012. Den ersten Platz besetzten „Super Mario 3D Land“ (Nintendo), „Lost Souls – Enchanted Paintings“ (Purple Hills) und „Sesamstraße: Es war einmal ein Monster ...“ (Warner Bros. Interactive) in den Kategorien Konsole, PC sowie Kindergarten und Vorschule.



Einsteiger und Aussteiger



Tim Krause ist neuer Senior PR-Manager bei Roccat. Beim Hamburger Zubehörhersteller ist der 37-Jährige künftig in dieser Position für die internationale Presse- und Öffentlichkeitsarbeit des gesamten Unternehmens zuständig. Krause hat sich in den vergangenen zehn Jahren im Agenturbetrieb umfangreiche Public-Relations-Erfahrung erarbeitet und war zuletzt bei GAN Game Ad Net für die Unternehmenskommunikation verantwortlich.



Gildas Pelliet, Head of Marketing Sony Europe, bekommt zusätzliche Verantwortung: Der Konzern zentralisiert unter seiner Leitung das Europamarketing. Pelliet wird bei seiner Arbeit unter anderem von den Leitern Product Marketing der verschiedenen Sony-Sparten wie Home-Entertainment und Sound, Digital Imaging oder VAIO, Tablet und Reader unterstützt. Die Vermarktung soll so bei Sony fortan für Europa einheitlich konzipiert werden.



Mark Aldrup wechselte Anfang Oktober zu Headup Games ins Producing-Team. Wie das Unternehmen aus Düren in der Nähe von Köln bekannt gibt, soll der gelernte Diplom-Informatiker als Game Engineer bei Headup Games vornehmlich in der Prototypenentwicklung tätig sein und für die Anbindung von Drittanbieterapplikationen ins Mobile-Angebot verantwortlich sein. Aldrup war zuvor unter anderem für Independent Arts Software und VIS Games tätig.



Hat gesagt ...

„Verbraucher zahlen nicht für Mist.“

EA-CEO **John Riccitiello** in seiner Keynote bei der App Conference in San Jose

Und gemeint ...

„Darum spielt auch fast keiner mehr ‚Sim City Social‘.“

PR-Perle

„Mit dem Switchblade UI können Spieler, während sie im Spiel sind, im Web nach In-Game-Informationen suchen.“

Aus einer Pressemitteilung von Razer.

Wenn die Infos doch in-game sind, warum dann im Web suchen?



TERMINE

- 24. Oktober**
Medientage München
Der Treff der Münchner Medienmacher München
www.medientage.de
- 25. Oktober**
animago Award & Conference
Wichtiger Preis der Animationsbranche Potsdam
www.animago.com
- 31. Oktober**
Paris Games Week
Die Gamesmesse in Frankreich Paris
www.parisgamesweek.com
- 1. November**
bgf 2012
Die Konferenz zum Thema Browsergames Offenbach
bgf2012.com
- 8. November**
G*Star
Wichtige Gamesmesse Südkoreas Busan
www.gstar.or.kr/eng
- 14. November**
Video Entertainment & Entertainment Night
Konferenz und Preisverleihung der deutschen Home-Entertainment-Branche München
www.video-entertainment.de

most wanted – mediabiz meistgeklickt

Das Gamesbusiness ist ein Peoplebusiness. most wanted zeigt die Personen und News, die in den letzten 14 Tagen im Onlinedienst www.gamesmarkt.de am häufigsten geklickt wurden.

People



1 Andrea Reuth
Trade Marketing Manager
ZeniMax Germany



2 Dirk Schülgen
Marketing Director
Electronic Arts



3 Silja Gülicher
Leiterin Pressestelle
Nintendo Deutschland

4 Marco Hüsges
Geschäftsführer
Village1 Entertainment & Licensing

5 Vera Mann
Product Manager
Sony Computer Entertainment Deutschland

6 Thomas Altemeier
Vorstand/CEO
Flashpoint AG

7 Chinh Vu
Communications & PR Manager
Ravensburger Digital

8 Markus Häberlein
PR Manager Games
Warner Bros. Interactive Entertainment.

9 René Korte
Geschäftsführer
ROCCAT

10 Michael Wegner
GF planetlan
Hat mit GAME-Vorstandsvorsitzendem Thomas Friedmann einen weiteren Branchenvertreter für den Industriebeirat der „Games for Families“ gewonnen und wurde prompt mit am häufigsten geklickt.

News

- 1** Releases KW 41: Ehre, wem Ehre gebührt
- 2** „Royal Revolt!“: Millionenhit in zehn Tagen
- 3** Daedalic stellt PR- und Marketingabteilung neu auf
- 4** Kreuzer: „Wir sehen Games als Königsdisziplin“
- 5** Amazon.de und GameStop stellen Wii-U-Vorverkauf ein
- 6** Blogger vs. Presse – eine Bestandsaufnahme
- 7** Onlineshops von MSH laufen weit unter Erwartungen
- 8** RTL Interactive forciert Digital- und Gamesbusiness
- 9** Wii-U-Nachschub rollt wieder
Kurzzeitig hieß es: Nichts geht mehr in Sachen Vorbestellungen. Nun rollt das Tablet wieder. Oder zumindest das Versprechen darauf.
- 10** „Star Citizen“ soll Space-Sim-Genre wiederbeleben

GamesMarkt gratuliert zum Geburtstag



24. Oktober
Christopher Kassulke
Geschäftsführer
HandyGames



25. Oktober
Prof. Eku Wand
Dir. IMF
an der HBK Braunschweig



29. Oktober
Dennis Schoubye
Public Relations
Quinke Networks



31. Oktober
Andreas Litke
Managing Director
appsmaker



4. November
Michael Auer
Sales Director
EMEA Capcom Europe



7. November
Michael Wamser
Managing Director
Cowana



Foto: Microsoft



Foto: Google



Foto: Nintendo

Preisk(r)ampf

Surface = Surplus?

Oft wurde er schon herbeigeschrieben, schlussendlich gekommen ist er bisher nicht: der „iPad-Killer“. Apple dominiert den Markt der Tablet-rechner nach wie vor deutlich. Microsoft startet mit Surface einen neuen Angriff, überraschte aber jetzt mit einer äußerst selbstbewussten Preisgestaltung. Das günstigste Modell ist ab Ende Oktober für 479 Euro zu haben und kostet damit exakt so viel wie das Einstiegermodell des iPad. Für das innovative Touch Cover, das den Surface-Geräten als Tastatur und zugleich Bildschirmabdeckung dient, werden zusätzliche 100 Euro fällig. Damit positioniert Microsoft seine Tablet-Reihe im gleichen Hochpreissegment wie Apple. Ob der „Windows“-Konzern so mit dem iPad und den meist deutlich günstigeren „Android“-Modellen konkurrieren kann?

Preislimbo

Google will den Tablet-Markt im Gegensatz zu Microsoft von unten aufrollen und setzt mit den Geräten auf Basis des hauseigenen Betriebssystems „Android“ erfolgreich auf einen deutlichen Preisabstand zur Konkurrenz. Angeblich plant der Konzern jetzt sogar ein 7-Zoll-Gerät, das unterhalb der magischen Marke von 99 Dollar angesiedelt ist und noch in diesem Jahr in den Handel kommen soll. Dabei gilt das aktuelle Modell, das Nexus 7, schon als preislich äußerst aggressiv: Die Version mit 8-GB-Speicher schlägt mit 199 Euro zu Buche. Das kolportierte, noch günstigere Nexus dürfte wohl technisch abgespeckter sein, könnte aber mit seinem Kampfpriest ein nicht zu unterschätzender Faktor im Tablet-Geschäft sein. Es wird spannend, welche Strategie aufgeht: Premium- oder Budgetpreis?

Warme Semmeln

Wie entscheidend der Preis bei der Einführung neuer Hardware für den Erfolg eines Produkts sein kann, erlebt Nintendo gerade bei der Wii U und hat offenbar aus dem holprigen Start des 3DS gelernt. Seit die Japaner die Preise von 299 für die Basisvariante beziehungsweise 399 Euro für das schwarze Premiummodell bekannt gaben, läuft der Vorverkauf extrem gut. Händler wie Amazon.de und GameStop haben die Annahme von Wii-U-Bestellungen vorerst ausgesetzt, da sie laut eigener Aussage die Nachfrage mit ihren Startkontingenten nicht mehr befriedigen konnten. Auch wenn die genauen Liefermengen zum Start extrem gut gehütete Geheimnisse sind, scheint Nintendo nach erstem Dafürhalten bei den Konsumenten offenbar genau den richtigen Preispunkt für eine neue Konsole gefunden zu haben.



Ohne (Ausbildungs-)Wissen keine coolen Games!

Der Fachkräftemangel der Gamesindustrie in Deutschland ist evident. Ursachen hierfür liegen auch im Ausbildungsbereich, mit dem sich GamesMarkt ab Januar in einer neuen Serie befasst, die von Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow betreut wird. Von ihm stammt auch die folgende Einleitung.

Im Vorwort des neu („Alt!“) erschienenen Magazins „retro Gamer“ bringt es der bekannte deutsche Gamesjournalist Jörg Langer auf den Punkt: „In meinem fünften Lebensjahrzehnt (ich bin Anfang 40) gehöre ich nicht unbedingt zur Hauptziel-

gruppe heutiger Spiele, bei denen viel zu oft Bombastgrafik an erster und der Spielwitz an zweiter Stelle kommen. Vor 30 Jahren war das noch anders: Damalige Computer und Konsolen waren schlicht nicht in der Lage, mehr als nur ein paar

grobe, im Idealfall farbige Pixel auf den Bildschirm zu bringen. Der in KByte gemessene Speicherplatz im Homecomputer-RAM oder Modul-ROM zwang die Spieledesigner, sich aufs Wesentliche zu konzentrieren. Vielleicht faszinieren mich deshalb



Foto: Clipdealer

Retrospiele so sehr, ob es alte MS-DOS-Titel oder C64-Klassiker sind.“ Beim Durchstöbern des Magazins werden auch bei mir so einige Erinnerungen an nächtelanges „Lis-ting“-Abtippen (inklusive des sehn- sünftigen Wartens auf die Fehler- korrektur der nächsten Ausgabe der legendären 64er- und Happy Com- puter), erste Schritte mit Assembler und dem Hexadezimalsystem wach. Ich erinnere mich gut an die acht Sprites des C64, und was man damit so anstellen konnte (und leider auch manchmal eben nicht). Und dann, 1989, begann nach der Schulzeit die Ausbildung zum Bankkaufmann, das Studium der Wirtschaftswissen- schaften sowie des Sports, und so- mit war die Zeit der Spieleentwick-

lung erst einmal vorbei. Anfang der 90er-Jahre, in Deutschland nach ei- ner (akademischen) Ausbildung im Bereich digitaler Spiele zu suchen, hätte höchstens zu unverständigen Blicken bei den Beratern im Arbeits- amt, den Studienberatern der Hoch- schulen oder auch anderer Bil- dungseinrichtungen geführt. Es gab schlichtweg keine Ausbildung, mit Ausnahme der Möglichkeit des In- formatikstudiums. Dies ist umso er- staunlicher, sieht man, dass im Jahr 1992, als ich mein Studium aufnahm, die Industrie immerhin schon ihr 20- jähriges Jubiläum feiern durfte, und in den USA wie auch Großbritannien durchaus erste spezifische Studien- angebote existierten. In Deutschland sollte das noch bis zum Jahr 1999

dauern. Und nur dem privatwirt- schaftlichen Interesse von Thomas Długaiczky ist es zu verdanken, dass neben der von ihm gegründe- ten Games Academy in Berlin heute sowohl an zahlreichen privaten wie auch staatlichen Hochschulen ein entsprechendes Bildungsangebot besteht. Würde also heute mein Kind zu mir kommen, so wäre zu- mindest ein strukturiertes Angebot verfügbar.

Eine ganz andere Frage verbindet sich aber mit der Bedeutung und Akzeptanz dieses Angebots speziell in Deutschland. Gerade im Kontext von problembehafteten Egoshoo- ter- und Suchtdebatten der letzten zehn Jahre scheute sich Akademia (partiell bis heute), entsprechende Angebote proaktiv zu unterstützen. Professuren im Feld sind sehr rar (bzw. Personen, die als berufungs- fähig erscheinen), zumeist Ausbil- dungsprogramme umschreibend in anderen Kontexten (z. B. allge- meine Informatik), und nicht selten werden Kolleginnen und Kollegen bis heute schief angesehen, wenn diese nicht an Serious Games forschen und eher empirische Wirkungsfor- schung betreiben. Lehrangebote, die Praxiskomponenten beinhalten, gel- ten vor allem an Universitäten dann schon als „Fachhochschulniveau“, inklusive entsprechender Negativ- konnotation. Eine „offene Kultur“ der Lehre und Forschung im Bereich der Produktion sucht man nach wie vor vergebens an vielen öffentlichen Hochschulen. Dieses Feld wird der- zeit weitestgehend „nur“ von priva- ten Anbietern besetzt.

Die Rolle der Industrie

Nicht ganz vergessen sollte man in diesem Zusammenhang die Rolle der Industrie. Diese hat viele Jahre in Lobbyarbeit investiert, um der Egoshooter-Debatte Herr zu wer- den und im Zusammenhang mit der Suchtforschung nicht das Ansehen von Drogendealern zu bekommen.



Foto: Fotolia

Weit weniger – mit einigen lobenswerten Ausnahmen – hat sich die Industrie um ihr ureigenstes Interesse, die Ausbildung hochqualifizierten Fachpersonals, strukturiert gekümmert. Gefördert und unterstützt wurden zwar akademische Forschungsprogramme im Kontext oben genannter Diskussionen, die entsprechende

„Belege“ liefern sollten. Aber adäquate Ausbildungsinitiativen an staatlichen Hochschulen auch finanziell zu unterstützen, hat die Industrie weit weniger interessiert. Die Folge im Jahr 2010 war, dass nicht zuletzt durch den Erfolg der Browsergamesanbieter im nationalen Arbeitsmarkt zwar ein enormer Boom spürbar war, das entsprechende Personal war (und ist) allerdings knapp und rar gesät. Die Folgen sind, auch kaum erstaunlich, sehr tradierte Methoden der Personalbeschaffung (viele Unternehmen haben heute HR-Manager, die auf Absolventenmessen auftauchen) und (z. T. sehr teure) Auslandsrekrutierung. Dagegen ist zwar prinzipiell nichts einzuwenden, aber die Frage ist doch, ob die Weiterentwicklung der nationalen Industrie nicht deutlich mehr von Investitionen in die privaten und öffentlichen (Hoch-)Schulen in diesem Feld profitiert hätte.

Zumindest für die Industriestandorte USA, Kanada und Großbritannien konnten wir dies in einer umfangreichen Weltmarktanalyse 2010 feststellen. Auch in Skandinavien zeigen sich positive Korrelationen aus der Konzentration von Industrie und Ausbildung.

Nordamerika als Referenz?

Zugegeben, in den 90er-Jahren waren es bestimmt die ersten nordamerikanischen Hochschulen, die das Thema sowohl im Bereich der Lehre als auch der Forschung im akademischen Rahmen erfolgreich etabliert haben. Dabei haben sich schnell zwei zentrale Stränge gebildet. Zum einen ist die Forschung stark durch die Medienwirkungsforschung geprägt (Medienwissenschaft, Kommunikationswissenschaft, Psychologie und Pädagogik). Zum anderen waren es zunächst vor allem technische Studiengänge (insbesondere Informatik und „Computer Science“), die sich aus Produktionssicht der Frage der Entwicklung digitaler Spiele gestellt haben. Berücksichtigt man die starke Stellung der USA zu diesem Zeitpunkt im Weltmarkt (Konsole sowie PC) sowie die guten Jobaussichten und Arbeitsmöglichkeiten, ist es wenig verwunderlich, dass binnen weniger Jahre zahlreiche (private) Universitäten und Trade Schools entsprechende „Programs“ etabliert haben. In Europa gab es zu dieser Zeit gerade einmal in Großbritannien erste Lehr- und Forschungsprogramme. Diese Dominanz hat sich in der letzten Dekade (2000–2010) durchaus verflüchtigt. Erstens gibt es inzwischen weltweit Ausbildungsprogramme an verschiedenartigen privaten und öffentlichen Hochschulen. Zweitens hat Kanada (insbesondere in den Metropolen Toronto, Vancouver und Montreal) inzwischen dem US-amerikanischen Markt einiges

Ab Januar: Die neue GamesMarkt-Serie „Gamesausbildung in Deutschland“

In der deutschen Gamesindustrie herrscht akuter Fachkräftemangel. Das lenkt und schärft den Blick auf die hiesige Ausbildungssituation. Wie ist es darum grundsätzlich bestellt? Können die privaten und öffentlichen (Hoch-)Schulen im ausreichenden Maße und bedarfsgerecht qualifizieren? Gibt es hierzulande überhaupt entsprechende Ausbildungsangebote? Und wie sehen sie aus? Mit diesen und weiteren Fragen, bei denen es um nicht mehr, aber auch nicht weniger als die Zukunftsfähigkeit der Gamesindustrie und des Standorts Deutschland geht, setzt sich die

neue GamesMarkt-Serie „Gamesausbildung in Deutschland“ kritisch auseinander. Sie startet im Januar, ist das ganze nächste Jahr über in GamesMarkt präsent und wird inhaltlich von Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow von der Universität Paderborn betreut. Im Rahmen der Serie werden sukzessive Ausbildungseinrichtungen aus ganz Deutschland und die entsprechenden Studienangebote vorgestellt, sodass am Ende ein umfassendes Kompendium der Gamesausbildung in Deutschland vorliegt. Damit uns während dieser exklusiven „Bildungsreise“ durch die deutsche

Gameslandschaft auch ja kein Ausbildungsgang und keine Ausbildungsstätte durch das Raster fallen, bitten wir alle Studenten und Dozenten entsprechender Ausbildungsangebote und -einrichtungen, sich bei der Redaktion GamesMarkt zu melden. Das gilt in gleicher Weise auch für Absolventen privater oder öffentlicher (Hoch-) Schulen, die der Meinung sind, ihre „alte“ (Aus-)Bildungsstätte sollte unbedingt in der Serie Erwähnung finden. Einfach die Adresse bzw Kontaktdaten der betreffenden Einrichtung per Mail senden an: h.hesse@e-media.de.

auf dem eigenen Kontinent entgegensetzen. Und drittens sind die Anforderungen, einhergehend mit der Transformation der Industrie, andere geworden. Jenseits des großen Blockbusterbusiness der 90er- bis in die 2000er-Jahre hinein, hat sich eine Industrie entfaltet, die mit geringeren Produktionsbudgets, massiv veränderten Produktionsstrukturen (z. B. Live-Teams), neuen Unternehmenshybriden (die Kombination aus Publisher, Developer und Service-Dienstleister), neuen Geschäftsmodellen (Free-to-Play), alternativen Plattformen (insbesondere Smartphones und Tablets) sowie einem stark dispersen (aktiven) Publikum klarkommen muss. Zum Beispiel ist die Produktion eines Angelspiels für die Wii (inklusive Spezialhardware) wohl kaum mit einem Free-to-Play-Tablet-Game, aber eben auch nicht mit einem Blockbuster wie „Batman Arkham City“ vergleichbar. Dementsprechend bestehen auch sehr unterschiedliche Anforderungen an die potenziellen Arbeitnehmer und Arbeitskräfte. Liest man noch in den zentralen Werken von Adams oder Mencher aus dem Jahr 2003, wie man in der Industrie Fuß fasst, müssen diese Werke heute vollständig auch hinsichtlich der Anforderungen und Bedeutungen von beruflichen Pro-

filen neu geschrieben werden. Dementsprechend ist das nordamerikanische (primär auf Privatschulen) ausgelegte Modell nicht mehr alleiniger Maßstab für die Gestaltung und den curricularen Aufbau entsprechender Studienangebote vor allem in Zentraleuropa. Umgekehrt scheinen Ausbildungsangebote aus Asien wenig kompatibel, nicht zuletzt aufgrund der kulturellen Differenzen und der starken Konzentration auf Konsolen- und Onlinespiele. Die Konklusion ist einfach: Es bedarf einer intelligenten Kombination, und damit eines eigenen Wegs in Europa und speziell in Deutschland.

Das heutige Bild in Deutschland

Innerhalb der letzten zehn Jahre hat sich viel getan. Waren es noch Mitte der 2000er-Jahre eher Ansätze und Versuche, so ist das Lehrangebot heute weit differenzierter gestaltet – allerdings mit hohen Streueffekten, was letztendlich nicht zwingend zu einer Bündelung der Kräfte führt. Im Einzelnen finden sich heute konkrete, stark verschulte Angebote der privaten Anbieter (u. a. Mediadesign, Qantm etc.) auf Fachhochschulniveau. Diese Angebote sind nah an industriellen Vor-

stellungen ausgerichtet. Kritisch ist dabei allerdings zu bewerten, dass in manchen Fällen die Qualität des Angebots durch ausländische Akkreditierungsgesellschaften festgestellt wurde, und somit gar kein nationaler Bachelor vergeben werden kann. Positiv und hervorhebenswert bei den meisten privaten Anbietern ist dagegen, dass nicht nur ein bis zwei Professuren in die Thematik spezifisch eingebunden sind, sondern dass hinreichend qualifiziertes Lehrpersonal bedarfsgerecht ausbilden kann. Die besondere Stellung der Games Academy wurde in diesem Zusammenhang schon betont, deren Angebot zwar heute noch kein „Studienangebot“ auf Bachelor- oder Masterniveau bietet, es gewährleistet aber durch entspre-

DIE SCHLAGZEILEN JEDERZEIT UND ÜBERALL



Mit der App: www.mediabiz.de/app



Foto: Fotolia

An einzelnen deutschen öffentlichen Fachhochschulen gibt es mittlerweile erste Bachelor- und Masterstudiengänge

chende Kooperationen, dass auch hier akademische Abschlüsse erreicht und somit die Stärken der Games Academy ausgereizt werden können. Allen privaten Anbietern gemein sind Studiengebühren, die entweder auf Monats-, Semester- oder Modulbasis geleistet werden müssen. Das Preisniveau ist – verglichen mit nordamerikanischen privaten Schulen – noch immer als (sehr) günstig einzustufen, auch vor dem Hintergrund, dass neben Studiengebühren auch noch Lebenshaltungskosten zu berücksichtigen sind. Internationalisierung wird auch an diesen Schulen vorangetrieben, wobei bisher kein Doppelabschluss angeboten wird. Die Ballung der Angebote in Berlin und München un-

terstreicht dabei nochmals ihre große Bedeutung als Medienstädte. Ein wenig erstaunlich mutet in diesem Zusammenhang an, dass nur ein geringeres Angebot in Hamburg und Köln besteht; hier sind allerdings staatliche Fachhochschulen stark mit ihren Angeboten vertreten.

An einzelnen öffentlichen Fachhochschulen gibt es erste Bachelor- und Masterstudiengänge (HTW Berlin, HAW Hamburg, FH Köln, FH Trier, FH Ansbach etc.). An den Universitäten sieht es hingegen noch recht dünn aus, sucht man spezifische Studienangebote, die sich auf die Produktion und Entwicklung von digitalen Spielen konzentrieren. Lediglich die TU München bietet aktuell im Bereich der Informatik einen

„Game Engineering“-Studiengang an. Weitere Universitäten (zum Beispiel Duisburg-Essen oder Paderborn) haben Schwerpunktangebote beziehungsweise kombinieren verschiedene Studiengänge. In Paderborn kommt noch das GamesLab hinzu, in dem unter industriellen Bedingungen Projekte entstehen.

Orakelt man ein wenig und beobachtet dabei auch die Verhaltensweisen einiger Bundesländer, so ist allerdings zu erwarten, dass an dem einen oder anderen Standort in den nächsten zwei bis drei Jahren sowohl staatliche als auch private Hochschulen bzw. spezifische Angebote entstehen werden – allerdings reichlich spät, berücksichtigt man, dass die Absolventen erst in drei bis vier Jahren nach Programmstart dem Arbeitsmarkt zur Verfügung stehen. Dennoch sollte sich die nationale Industrie auf einige Anfragen hinsichtlich Praktika und Einstiegspositionen einrichten.

Der dritte Weg?

Wie sich gezeigt hat, ist der Staat, national gesehen, bemüht, sich der Industrie anzunähern, da verstanden worden ist, dass es sich um eine zentrale Kulturindustrie handelt, die heute im Bereich der Unterhaltungsmedien immer mehr zur Leitindustrie wird. Offenkundig ist aber auch, dass gerade das föderale System in Deutschland einem international umfänglich wettbewerbsfähigen

Der Autor

Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow (Jahrgang 1970) absolvierte nach einer Ausbildung zum Bankkaufmann in Düsseldorf das Studium der Wirtschaftswissenschaften an der Bergischen Universität Wuppertal und ein Studium an der Deutschen Trainerakademie in Köln. Promotion in Bamberg. Mitarbeit am Lehrstuhl für Betriebswirt-

schaftslehre, insbesondere Personalwirtschaft und Organisation (Prof. Dr. Dodo zu Knyphausen-Aufseß). Danach Habilitationsprojekt in Jena; Assistent an der Professur für Kommunikationswissenschaft, mit dem Schwerpunkt Ökonomie und Organisation der Medien (Prof. Dr. Wolfgang Seufert).

Seit April 2008 hat er an der Universität Paderborn eine Professur inne, für Medienorganisation und Mediensysteme am Institut für Medienwissenschaft. Seit Februar 2009 fungiert er an der bereits genannten Universität Paderborn als Prodekan der Fakultät für Kulturwissenschaften.

System durchaus partiell im Wege steht. Die öffentlichen Hochschulen werden, auch wenn sich einige Länder und Stadtstaaten redlich bemühen, derzeit kaum in der Lage sein, ein international konkurrenzfähiges Angebot aufzubauen, das einem Vergleich mit den nordamerikanischen Spitzenhochschulen (zum Beispiel R.I.T., Guildhall [SMU], Georgia Tech oder Carnegie Mellon) standhält. Der Grund dafür ist so banal wie bedauernswert: Es steht weder das dafür notwendige Geld noch eine hinreichende Anzahl qualifizierten Lehrpersonals zur Verfügung. Schätzungsweise wird sich hier eher der private Sektor als Chance erweisen. Darüber hinaus gibt und gäbe es die Option, durch virtuelle Hochschulzusammenschlüsse Bewegung auf die nationale Ebene zu bringen – auch über Bundesländergrenzen hinweg. Sicherlich sind sie flankierend wertvoll, sie eignen sich aber nicht als Primärausbildung nach einem anderen Studium: die Corporate Universities. Wobei es gegebenenfalls auch hier sinnvoller wäre, die Unternehmen schlossen sich zusammen und würden Weiterbildungsstudiengänge fordern und fördern. Eins bleibt klar: Der „europäische“ und insbesondere der nationale Weg werden sich weiterhin aufgrund struktureller, personeller und kultureller Vorstellungen von Nordamerika und Asien unterscheiden. Wichtig ist dabei nur, dass er mutig und umfänglich beschritten wird.

Jörg Müller-Lietzkow



Sony DADC

We're not just
a service provider.
We are your global partner.



www.sonydadc.com

Vom Insidertreff zu internationaler Relevanz

Am 1. und 2. November lädt das browsergames forum bereits zum achten Mal ein, um über die Trends der Branche zu diskutieren. GamesMarkt sprach im Vorfeld der Veranstaltung mit Conference Manager Jan Wagner.

Das browsergames forum (bgf) geht in diesem Jahr in die achte Runde. Welchen Stellenwert hat sich die Veranstaltung mittlerweile in der Branche erarbeitet?

Das bgf hat sich in den vergangenen Jahren von einer kleinen, rein nationalen Insiderveranstaltung zu einem Event mit internationaler Relevanz entwickelt. Für viele Entscheider, Führungskräfte und Spie-

leentwickler ist der Termin im November inzwischen eine feste Größe im Kalender geworden. Das bgf zeichnet sich besonders durch seine Mischung aus: Einerseits haben wir eine fast familiäre Atmosphäre, in der sich zahlreiche Teilnehmer regelmäßig treffen und netzwerken. Andererseits verzeichnen wir immer wieder neue, zunehmend internationale Besucher, die das bgf ebenso schät-

zen lernen. Wir fördern den offenen Austausch und bieten exklusive Einblicke in Trends, Zahlen, Vermarktungsstrategien, Gamedesign und Entwicklung.

Was erwartet die Teilnehmer 2012? Was haben Sie im Vergleich zum letzten Jahr beibehalten, was geändert, was ist neu?

Wie in jedem Jahr erwarten die Teilnehmer hochkarätige Speaker, darunter zahlreiche nationale und internationale CEOs, die ihr Insiderwissen weitergeben und Einblicke in die Branche gewähren. Die bekannten und beliebten Rahmenveranstaltungen, CEO Dinner und Games Law Day, finden auch 2012 wieder statt. Im Gegensatz zum vergangenen Jahr wird das bgf auf vielfachen Wunsch an zwei Werktagen stattfinden. Im Zuge dessen haben wir den zweiten Tag zum vollwertigen Konferenztag aufgewertet, sodass wir die Themen noch tiefer beleuchten können. Neu ist die deutliche Ausrichtung auf Mobile, Cross-Plattform und Online – also die Öffnung hin zu allem, was Free-to-Play-Modelle nutzt. Damit tragen wir der Branchenentwicklung Rechnung und vergrößern unser Spektrum entsprechend.

Welche Themen stehen 2012 im Mittelpunkt?

Ein thematischer Fokus liegt in diesem Jahr auf den technischen Ent-





wicklungen und den sich daraus ergebenden Herausforderungen. Soll heißen: Wie gehen Entwickler und Publisher mit dem beschleunigten Wandel im Bereich Mobile, Online, Browser- und Social Games um, und welche Auswirkungen haben Multiplattform- und Mobile Gaming? Zudem spielt der Aspekt der Spielefinanzierung eine Rolle, wobei wir verschiedene Finanzierungsformen analysieren.

Im vergangenen Jahr hatten Sie mit Branchenanalyst Michael Pachter einen inoffiziellen Stargast. Auf welchen Speaker freuen Sie sich 2012 am meisten?

Ich freue mich besonders auf die Runde der erfolgreichsten deutschen Mobile-Entwickler, Christopher Kassulke, CEO von HandyGames, Klaas Kersting, CEO von Flaregames, und Michael Schade, CEO von Fishlabs, die auf einem Panel gemeinsam über Dos and Don'ts und die Zukunft für Mobile sprechen werden. Außerdem bin ich gespannt auf die „State of the Industry“ zum

Auftakt, bei der angesehene Branchenvertreter einen Überblick über die Lage geben werden.

2011 haben Sie zum ersten Mal keine Gratistickets für Entwickler. Warum war dieser Schritt nötig, und wie wurde er von den Teilnehmern aufgenommen?

Wir mussten den Schritt gehen, weil die Veranstaltung – und damit verbunden auch die Kosten – immer größer wurde. Zudem sind die Branche und ihre Akteure dank ihres Erfolgs heute durchaus in der Lage, einen Eintrittspreis zu zahlen, auch als Entwickler. Dass die Besucherzahlen im vergangenen Jahr dennoch gestiegen sind, zeigt, dass der Schritt gut aufgenommen wurde. Für Studenten und Entwicklernachwuchs gibt es zudem noch immer stark vergünstigte Karten.

Immer mehr Konferenzen und Veranstaltungen nehmen sich des großen Themenkomplexes Online-games an. Wie positioniert sich das bgf gegenüber dieser Konkurrenz,

und was ist Ihrer Meinung nach das Einzigartige am bgf?

Das bgf hat aufgrund seiner langen Existenz – man kann fast sagen: Geschichte – ein Renommee aufgebaut, das Entwickler, Publisher und Branchenakteure schätzen. Eine Besonderheit des bgf ist sicher die hohe Anzahl der Entscheider. Wir beleuchten die Branche von innen und erkennen und besetzen neue Trends deshalb schon sehr früh. Ein Beispiel ist das Thema Mid-Core aus

Treffpunkt Offenbacher Capitol: Das browser-games forum hat sich zu einer wichtigen internationalen Branchenveranstaltung entwickelt

„Wir beleuchten die Branche von innen und erkennen und besetzen neue Trends schon sehr früh.“

dem vergangenen Jahr, das nun in aller Munde ist. 2012 schauen wir uns besonders den Aspekt Cross-Plattform-Games an. Zudem setzen wir uns kritisch mit der Branche auseinander, zum Beispiel im Hinblick auf Marktentwicklung oder Gamedesign.

Patrick Maier

Paneuropäischer Austausch als Chance

Ende November findet in Berlin der zweite internationale PEGI Kongress statt. Obwohl dort ganz wesentliche Jugendschutzfragen aufgegriffen werden, drängen die Veranstalter nicht gerade mit Vollgas an die Öffentlichkeit. BIU und USK hingegen begreifen den Kongress als Chance, die sie nutzen wollen.

PEGI und Deutschland – das sind zwei Welten, die nicht so recht zueinanderfinden wollen. Oder können. Das paneuropäische Altersklassifizierungssystem für Computer- und Videospiele genießt zwar in fast allen EU-Ländern hohes Ansehen, ist mit dem deutschen Jugendschutzgesetz aber nicht vereinbar. Nun, am 29. November, werden sich PEGI und Deutschland so nahekomen, wie schon lange nicht mehr. Dann findet der zweite internationale PEGI-Kongress statt, und zwar in Berlin. Öffentlichkeitsarbeit in Sachen Kongress macht die PEGI nicht. Weder wurde der Kongress per Pressemitteilung angekündigt, noch findet sich auf der Homepage ein Verweis auf ihn. Den findet man jedoch auf der Homepage des BIU. „Wir als BIU unterstützen den Kongress ideell, da wir im Bereich des Jugendschutzes vor wesentlichen Zukunftsaufgaben stehen, die für die Glaubwürdigkeit unserer Industrie von großer Bedeutung sind“, so Dr. Maximilian Schenk,

Geschäftsführer des BIU, gegenüber GamesMarkt. Und der BIU ist nicht die einzige deutsche Organisation, die am Kongress mitarbeitet. „Der PEGI-Kongress wird auch von PEGI organisiert. Die USK wurde jedoch schon frühzeitig über die Planung informiert und um Mitwirkung im Programm gebeten“, bestätigt USK-Geschäftsführer Felix Falk. Tatsächlich sind sich die Organisatoren der Situation sehr bewusst, dass der Kongress im „weißen Fleck“ der PEGI-Landkarte stattfindet. Wie beim ersten PEGI-Kongress 2010 auf Malta widmet sich auch beim Kongress in Berlin eine der ersten Diskussionsrunden den Fragen, warum es in Europa zwei Systeme gibt, wo eine Zusammenarbeit beider Systeme sinnvoll und wo sie machbar ist. Dass sie sinnvoll ist, steht außer Frage, auch für Felix Falk. Bereits in den letzten Jahren habe es eine fruchtbare Zusammenarbeit gegeben. „Weltweit teilen alle Selbstkontrollen die Herausforderung einer Be-

wegung des globalen Markts hin zu online“, so Falk. „Dabei werden Wege der Selbstklassifizierung und die Kooperation untereinander immer wichtiger.“ Ganz ähnlich sieht es auch Schenk vom BIU: „Wir plädieren dafür, uns nicht auf die Differenzen zu fokussieren, sondern auf die Möglichkeiten des Miteinanders.“ Und dazu gehöre eben auch der Austausch zwischen den Playern auf europäischer und deutscher Ebene, um ein wechselseitiges Verständnis für die unterschiedlichen Systeme, Strukturen und kulturellen Besonderheiten zu schaffen. „Insofern ist es sicher ein guter Impuls, dass der Kongress in Deutschland stattfindet“, sagt Schenk. „Ich würde mir wünschen, dass diese Austausche zukünftig noch viel intensiver gepflegt werden. Gerade das grenzenlose Internet führt uns vor Augen, dass wir uns in einer globalisierten Welt befinden. Dem sollten wir uns auch im Hinblick auf den Jugendschutz nicht verschließen.“ Schenk trifft damit den Nagel auf den Kopf: Die Zukunft des Jugendmedienschutzes ist im Internet. Das vergleichsweise einfach zu novellierende Jugendschutzgesetz regelt nur die Kennzeichnung von Inhalten auf Datenträgern. Der für den Jugendmedienschutz im Internet zuständige Staatsvertrag ist von 2002. Seine Novellierung 2010 scheiterte kläglich, und ein neuer Anlauf ist nicht in Sicht. Doch wer glaubt, die Politik hätte das Thema nicht auf der Agenda, der irrt. Im Sommer tauchten erst Gerüchte,

Dr. Maximilian Schenk,
Geschäftsführer
Bundesverband Interaktive
Unterhaltungssoftware (I.), und Felix
Falk, Geschäftsführer der
Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle



dann ein Vorentwurf einer neuen Jugendschutzgesetzesnovelle auf. Fast parallel starteten Bund und Länder die Initiative „Sicher online gehen – Kinderschutz im Internet“. Bundesfamilienministerin Kristina Schröder wiederum startete auf der gamescom die Präventionskampagne „Dein Spiel. Dein Leben“ und einen Monat später das I-KIZ – Zentrum für Kinderschutz im Internet, eine Denkfabrik, die sich mit den Rahmenbedingungen und Möglichkeiten eines zeitgemäßen Jugendschutzes im Internet befassen soll. Die Frage lautet also nicht, ob sich die Politik des Themas annimmt, sondern ob sie es sich vor oder nach der nächsten Wahl angeht. In jedem Fall ist der PEGI-Kongress Ende November eine Chance auch für die deutsche Branche, sich gemeinsam mit den europäischen Kollegen in Sachen Jugend-

„Wir plädieren dafür, uns nicht auf die Differenzen zu fokussieren, sondern auf Möglichkeiten des Miteinanders“

Dr. Maximilian Schenk, GF BIU

schutz zu koordinieren. „Um auch künftig und insbesondere im Onlinebereich einen guten Jugendschutz zu gewährleisten, müssen wir uns als Industrie drängenden Fragen stellen“, mahnt Schenk. Wie könne Jugendschutz bei zunehmender Internationalisierung sichergestellt werden, ohne Verbraucher zu irritieren und ausländische Anbieter zu privilegieren? Gibt es Plattformen wie Smartphones, die noch nicht ausreichend Jugendschutz sicherstellen? Oder wie können Jugendschutzsysteme im Interesse aller in Einklang gebracht werden? „Diese Fragen stehen in engem Zusammenhang mit einem Arbeitsauftrag der EU-Kommission“, so Schenk. „Ich erhoffe mir, dass uns der Kongress in diesen Fragen ein wesentliches Stück voranbringt.“ Dem kann man sich nur anschließen, alles andere wäre eine vergebene Chance.

Stephan Steininger

Agrar Simulator 2013

Deluxe Edition mit über 30 extra Fahrzeugen und historischen Landmaschinen!

Challenger FENDT MASSEY FERGUSON VALTRA

PC CD-ROM Windows XP/Vista/7/8

Agrar Simulator 2013

USK 0

AGCO actalogic UIG

Enthält Maschinen unserer offiziellen Technologiepartner

Krampe Fliegl RAUCH AMAZONE ZUNHAMMER HORSCH

Weitere Neuerscheinungen 2012:

Holzfaller 2013 Simulator Autotransporter Simulator Flughafen Simulator 2013 Schwertransport Simulator 3

Exklusiv im Vertrieb von UIG Entertainment GmbH: 0049 89 88547790

© 2012 UIG ENTERTAINMENT GMBH
Alle Rechte vorbehalten. Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Produced under licence from AGCO International GmbH.

UIG ENTERTAINMENT



COUCHMASTER
NEXT GAMING GENERATION



Alles, was der PC-Spieler bzw. -Nutzer auf der Couch braucht

Bequem ins Biz gezockt

Zunächst für sich entwickelt, hat ein Jungunternehmer aus NRW das Potenzial seines „Couchmaster“ erkannt und sich als Zubehörhersteller nerdytec selbstständig gemacht. Nun startet die Massenproduktion der Equipmentaflage, die nicht nur beim Gaming zum Einsatz kommen kann.

Chris Sturmberg Mut hat sich als Hersteller nerdytec selbstständig gemacht



Wenn Gamer ihr Hobby zum Beruf machen, entsteht für gewöhnlich ein neues Entwicklerstudio. Doch es geht auch anders. Chris Sturmberg Mut wollte nicht neue oder andere Spiele produzieren, ihn beschäftigte vielmehr, wie man am PC spielen kann, ohne an den Arbeitstisch „gefesselt“ zu sein. Wohin mit Maus und Tastatur, wenn man auf die Couch umzieht? Die Lösung heißt universelle Equipmentaflage bzw. „Couchmaster“. „Da die Entwicklung Hand in Hand mit der eigenen Praxis ging und ich selbst leidenschaftlicher Gamer bin, passte ich einfach alle Begebenheiten meinen eigenen

Bedürfnissen auf der Couch an“, so Sturmberg Mut gegenüber Games-Markt. Entwickelt wurde die Ideallösung in der eigenen Garage. An Features bietet der Couch-

master bspw. ein fünf Meter langes USB-3-Kabel, das auf zehn Meter Länge erweitert werden kann. Dank eingebautem Powerhub braucht es bei „normalen“ Eingabegeräten keine extra Stromzufuhr, was Kabelsalat vermeidet. Das Resultat beeindruckte offenbar: „Dass daraus ein Geschäft werden sollte, wurde mir klar, als die Ersten meiner Gamer-gefährten mit offenem Mund vor mir standen, während ich am Couchmaster saß“, erzählt Sturmberg Mut. „So entschied ich mich für den Gang zum Patentanwalt.“

Ein weiser Entschluss, denn der Couchmaster kam und kommt nicht nur bei den Zockerfreunden an. Angebote für Partnerschaften und Bundles liegen bereits vor. „Alles in allem ein sehr positives Feedback, was wir ebenfalls über die Messe gamescom bestätigt bekommen haben“, so Sturmberg Mut. Derzeit

sei man in der Phase, die Massenproduktion zu starten. Seit Kurzem könne man den Couchmaster auch über den eigenen Webshop für 169 Euro bestellen. „Die Bestellungen liegen allein für Deutschland im dreistelligen Bereich“, sagt der nerdytec-GF. Dies sei für ein unbekanntes Produkt, das gerade erst den Markt erreicht, ein gelungener Start. Zumal mit der Vermarktung im traditionellen Handel über Großhändler erst noch begonnen wird. Unterdessebtüftelt Sturmberg Mut an Weiterentwicklungen und Verbesserungen. So ist eine Lite-Version denkbar, ohne Hub und Kabel, die sich an Nutzer von Wireless-Eingabegeräten richtet. „Dazu folgen in den nächsten Wochen diverse Gadgets wie Aschenbecher- und Getränkehalter sowie Dockingstations und Tablet-Halter.“ An Ideen mangelt es nicht.

Stephan Steininger



Weiter auf Erfolgskurs

Die Game City Wien taumelt von einem Rekord zum nächsten. Auch 2012 kam wieder mehr Besucher als im Vorjahr. Im Wiener Rathaus wird der Erfolg fast schon zur Routine.

„Der neuerliche Besucherrekord zeigt uns, dass das erweiterte Veranstaltungskonzept der diesjährigen Game City großen Anklang fand“, ist Stadtrat Christian Oxonitsch zufrieden mit dem Verlauf der wichtigsten Spielemesse Österreichs. „Wir freuen uns sehr, dass das Wiener Rathaus einmal mehr zum Ort der Begegnung für Kinder, Jugendliche und Eltern wurde.“ In der Tat kann Oxonitsch, der seit Jahren die Game City Wien unterstützt, auf die neueste Ausgabe stolz sein. Um weitere fünf Prozent ist die Zahl der Besucher gestiegen. Dass das Plus nicht noch höher ausgefallen ist, ist schlicht auch dem begrenzten Raum geschuldet. Allerdings ist die räumliche Begrenzung auch wohl der einzige Nachteil, den das Wiener Rathaus als wohl ungewöhnlichste Event-Location für eine Spielemesse

mit sich bringt. Das Ambiente hingegen begeisterte einmal mehr Besucher wie Aussteller. Da wundert es auch nicht, dass im Unterschied zur gamescom alle Hardwarehersteller selbst vor Ort waren. Darüber hinaus bot die Game City Wien wie in den vergangenen Jahren auch ein abwechslungsreiches Rahmenprogramm, inklusive „FIFA 13-Promi-KickerIn“, BMX-Präsentationen oder den Kaspersky-Lab-Springturm X-Fly. Natürlich waren auch die be-

währten inhaltlichen Bereiche wie die Kids-Zone oder die eSport-Meisterschaften am Start. Ein ganz wesentlicher Bestandteil ist zudem die Fachkonferenz FROG. Konferenzsprache war in diesem Jahr erstmals Deutsch. Die Veranstaltung richtete sich insbesondere an Pädagogen. Mit Erfolg wie Herbert Rosenstingl, MA Leiter der Abteilung Jugendpolitik im Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend, resümiert. „Die FROG 2012 hat den inhaltlichen Fokus auf das Thema ‚Lernen und Lehren mit Computerspielen‘ gelegt. Ich freue mich über das rege Interesse, das damit erreicht wurde. Mehr als 300 angemeldete Teilnehmerinnen und Teilnehmer sind auch ein neuer FROG-Rekord.“ Die Messlatte für 2013 liegt also hoch, genauso wie in den Vorjahren.

Stephan Steininger



Stadtrat Christian Oxonitsch

Besucherentwicklung Game City Wien

Jahr	Besucher
2008	52.000
2009	53.000
2010	59.000
2011	60.000
2012	63.000

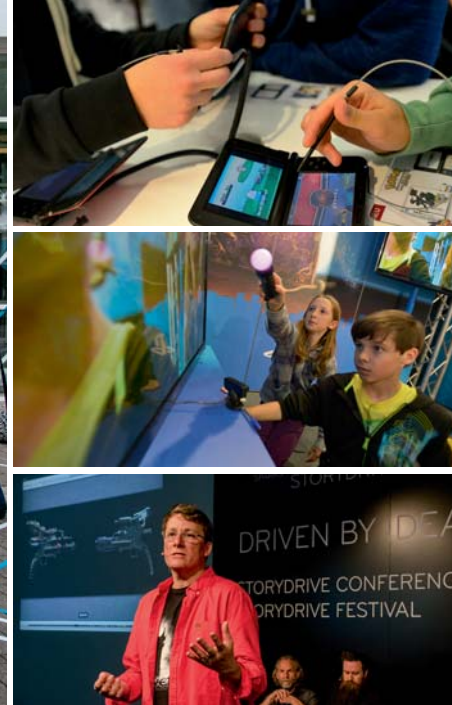


Foto: Buchmesse/Bernd Hartung/Peter Hirth (4)

Phase der Verschmelzung

Über 500 registrierte Besucher machen die All-Media-Konferenz StoryDrive auch in ihrem dritten Jahr zum Erfolg. Tatsächlich ist es der Buchmesse gelungen, eine Konferenz zu etablieren, bei der Medienkonvergenz gelebte Praxis und keine leere Worthülse ist.

Das Buch gilt ja schon lange als angestaubtes Medium. Und doch beweist die Frankfurter Buchmesse immer wieder das Gegenteil. Auch in diesem Jahr kamen über 280.000 Menschen nach Frankfurt, um sich über die neuesten Trends zu informieren. Und zwar nicht nur über Trends rund ums gedruckte Wort. Die

„Wir können von der Gamesbranche manches zum Thema Kundenorientierung lernen.“

Dr Helmut Pesch

Zukunft hat längst Einzug gehalten in die Messehallen. Seit drei Jahren findet auf der Buchmesse auch die vielleicht beste Konferenz in Sachen Medienkonvergenz statt: StoryDrive. In diesem Jahr registrierten sich über 500 Teilnehmer für einen Besuch der All-Media-Konferenz, bei der es vor allem um das narrative, das erzählerische Element in allen Unterhal-

tungsmedien geht. „Die Rekordbeteiligung zeigt: Wir treffen mit unserem Format StoryDrive den Nerv der Zeit“, ist dann auch Konferenzleiterin Britta Friedrich zufrieden. „Wir befinden uns in einer Epoche, in der Digitalisierung von Medien und Inhalten sowie die Verschmelzung der Branchen in eine neue, professionalisierte Phase eintreten.“ Hier setze StoryDrive an und thematisiere nicht nur fachtheoretisch neue Formen des Geschichtenerzählens, sondern praxisbezogen auch Geschäftsmodelle und Kooperationsstrategien. Das es den Organisatoren zudem gelingt, internationale Größen wie Chillingo-Manager Levi Buchanan, Regisseur Stephen Daldry oder Oscarpreisträger und Peter-Jackson-Intimus Richard Taylor nach Frankfurt zu holen, trägt zum Erfolg durchaus bei. Doch nicht nur in Sachen Redner sind die Organisatoren für Überraschungen gut. So hat Sony sein durchaus passendes Herbsthighlight „Wonderbook“ vorgestellt, und Nintendo

reiste mit der Wii U an, obwohl man im August noch auf einen gamescom Auftritt verzichtet hatte. „Wir freuen uns sehr über den großen Andrang, das Interesse und die Begeisterung, die uns hier entgegengebracht werden“, sagt Silja Güllicher, Leiterin der Nintendo-Pressestelle, die schon im Vorjahr auf der StoryDrive-Konferenz mit Streamline-Chef Alexander Fernandez und Gamification-Papst Gabe Zichermann auftrat. Dass bei der Konferenz tatsächlich praxisnah gesprochen wird, zeigt auch das Feedback, das bspw. Dr. Helmut Pesch, E-Publishing-Chef bei Bastei Lübbe, zur Konferenz gab. Seiner Meinung nach müsse die Buchbranche lernen, Geschichten auf eine andere Art zu erzählen. Dabei sei es durchaus sinnvoll, auf die Erfahrungen anderer Medien zurückzugreifen. „Wir als Verleger können beispielsweise von der Gamesbranche manches zum Thema Kundenorientierung lernen.“

Stephan Steininger

Mehr private Förderung

In der Kolumne „imPuls“ greift Dr. Malte Behrmann, Generalsekretär der European Games Developer Federation (EGDF), politische Themen und Debatten von europäischer Relevanz auf.

Die EU-Institutionen diskutieren gerade die Neuauflage wichtiger Förderprogramme wie Creative Europe oder Horizon 2020. Dabei möchte die Kommission die Förderung von Forschung, Innovationen und Medien immer weniger über öffentliche Zuschüsse und mehr über private Investitionen, die zum Teil über öffentliche Garantien abgesichert sind, finanzieren. Der Sinneswandel der EU Kommission, eher investmentbasierte Modelle im Förderbereich einzuführen, hat ehrenwerte Motive, aber man muss aufpassen, dass die existierenden Förderprogramme nicht „verschlimmbessert“ werden. Das größte Problem, vor dem kleine und mittlere Unternehmen (KMU) im Innovationssektor stehen, ist Vertrauen. Obwohl KMUs die Innovationen relativ allein vorantreiben, vertraut die öffentliche Seite den Universitäten, Forschungsorganisationen und großen Konzernen, aber eben auch Kapitalinvestoren mehr als den KMUs selbst. Kann es sein, dass diese neue Entwicklung auch mit Kontrolle in Zusammenhang steht? Disruptive Innovation ist wünschenswert, aber wenn damit ein Weniger an Kontrolle einhergeht, scheint ein öffentliches Problem daraus zu werden. Vertrauen in KMUs hat etwas mit Ergebnissen zu tun. Sicher, KMUs begegnen anderen Problemen als große Konzerne oder Forschungsorganisationen, aber sie sind auch eher daran gewöhnt, Ergebnisse zu liefern als Berichte. Banken wiederum werden auch öffentlich garantierte Projekte nicht zwingend als Hausbanken valutieren. In bestimmten Fällen ist es vielleicht sinnvoll, öffentliche För-

derungen mit privaten Investitionen zu koppeln. Als generelles Prinzip ist es allerdings sehr gefährlich und würde seinen Zweck verfehlen. Unternehmer würden dann noch mehr davon abgehalten, sich auf die Produktion von Produkten und Dienstleistungen zu konzentrieren; sie müssten neben dem Förderantrag auch noch einen Investor suchen.

Das größte Problem ist Vertrauen

Soll der Staat flächendeckend sogenannte „serial entrepreneurs“ hervorbringen wollen? Das Ziel muss es doch sein, erfolgreich wirtschaftende und langfristig innovationstreibende und eigenständige Unternehmen zu schaffen, die nicht in jedem Fall und von vornherein auf einen Exit ausgerichtet sind. Der Ansatz, VC-Unternehmen öffentliche Gelder anzuvertrauen, damit sie einen Teil davon an Unternehmer weitergeben, ist sehr bedenklich. Viele der Investoren sagen selbst, dass Investment immer nur die zweite Wahl darstellt: Besser für das Unternehmen ist es, Gewinn mit Kunden zu machen – und billiger allemal. Auch die Kosten für die Suche nach einer Investition dürfen nicht unterschätzt werden. Erfolgreiche Unternehmen werden dann sehr häufig von Investoren kontaktiert. Das einzige Problem ist: Eigentlich bräuchte man das Geld nicht mehr. Es ist richtig, dass die VC-Landschaft in Europa unterentwickelt ist, aber das ist vor allem ein kulturelles Problem, nicht ein Problem der finanziellen Verfügbarkeit.

Abgesehen davon, ist die Idee, dass große Konzerne verlorene Zuschüsse bekommen sollen und KMUs auf Garantien verwiesen werden, widersinnig. Denn gerade die KMUs tragen die Hauptlast der Innovation. Das von der EU-Kommission häufig herangetragene Argument des „Momentums“ ist in der Internetindustrie leicht verpufft. Auch Google und Facebook, auch europäische Unternehmen wie Bigpoint und Rovio waren noch vor wenigen Jahren sehr kleine Unternehmen. Andererseits gehen Konzerne wie zuletzt Karstadt/Quelle in die

Der Kolumnist

Dr. Malte Behrmann

ist Generalsekretär der European Games Developer Federation (EGDF) und Anwalt (www.behrmanhaertel.de) in Berlin. Er lehrt internationales Koproduktions- und Filmförderungsrecht in Valenciennes sowie Jura an der Games Academy. Außerdem ist er Mitglied des Steering Board der NEM-Initiative. Kontakt: behrmann@behrmanhaertel.de



Knie, auch wenn sie viele Jahre von ihrer Vertriebsmacht profitiert haben. Solchen Konzernen Förderung hinterherzuwerfen, ist auf jeden Fall weniger sinnvoll, als kreative KMUs dabei zu unterstützen, digitale Spiele zu entwickeln und in den Markt zu bringen. Dafür ist direkte Förderung der Unternehmen sinnvoll eingesetzt.

Malte Behrmann



Mitglied der
Mediabiz Community

Der Teufel steckt im Detail

Kunden haben im Ettlinger Tor die Wahl zwischen Media Markt oder GameStop. Doch statt bester Auswahl zeigen die sonst so soliden Optionen teils gewöhnliche, teils ungewöhnliche Schwächen.

PROFIL

Ettlinger Tor, Karlsruhe

Insgesamt eher enttäuschendes Angebot für Gamer, da unvollständig und mit bisweilen schwer nachvollziehbarem Schwerpunkt.

Sortiment: 3/5

Atmosphäre: 4/5

Service: 2/5

Zentrale Lage, angenehme Größe und eine Auswahl an Ladengeschäften, die über die „üblichen Verdächtigen“ in solchen Centern hinausgeht: Das Einkaufscenter Ettlinger Tor im Herzen von Karlsruhe ist einer jener modernen Konsumtempel, zu dem Jung und Alt, Frau und Mann gern pilgern. Das gilt selbstredend auch für alle, die auf der Suche nach einem Game sind. Sie haben die Auswahl zwischen Media Markt und GameStop. Doch was nach „auf jeden Fall auf der sicheren Seite“ klingt, ist eher enttäuschend. Der GameStop muss auf selbst für GameStop-Verhältnisse äußerst begrenzter Fläche zurechtkommen, was dazu führt, dass sich die Verantwortlichen zwischen Sortiment und Übersichtlichkeit entscheiden mussten. Glücklicherweise haben sie sich

fürs Sortiment entschieden und gleichen das Manko in Sachen Kundenorientierung durch ein durchweg freundliches und informiertes Verkaufspersonal aus. Das gibt es auch bei Media Markt, wenngleich zum Testzeitpunkt zu viele fragende Kunden auf zu wenige Verkäufer kamen. Vom ersten Gesamteindruck überzeugt die Media-Markt-Filiale im Ettlinger Tor, wie auch alle anderen Filialen der „Roten“. Das Angebot ist vielfältig, der Platz großzügig bemessen, und es gibt neben den Plattform-bezogenen Präsentationsflächen auch ausreichend Raum für Sonderplatzierungen einzelner Genres (Rollenspiel), Produkte („Sims 3“) oder Sonderangebote (Software-Pyramide etc.). Bei genauerer Betrachtungen offenbaren sich aber

ungeahnte Schwächen: Es findet sich kein Regal, in dem Beschriftung und Inhalt hundertprozentig deckungsgleich sind. Auch konzeptionell zeigen sich wenn auch keine Mängel, so doch Fragwürdiges. So verfügt die Xbox-360-Software in etwa über so viele Regalmeter wie die PS3-, PSP- und PSV-Spiele zusammen. Und die Software für 3DS hat es anscheinend noch gar nicht ins Verkaufsregal geschafft. Zumindest hat der Tester nach drei intensiven Runden im Markt und weiteren 15 Minuten Wartezeit auf die im Gespräch befindlichen Verkäufer aufgeben.

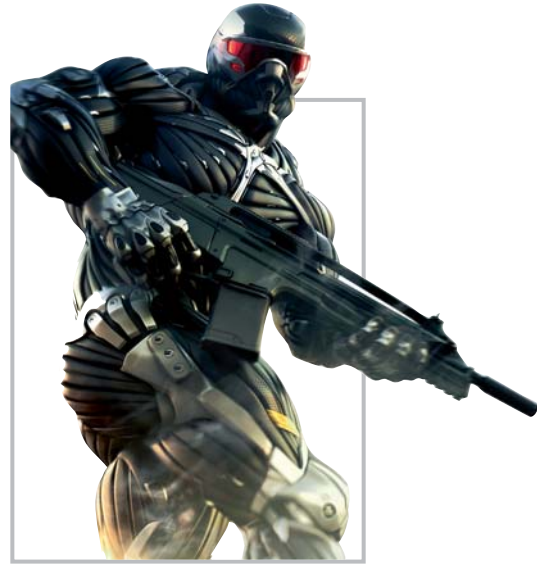


DIE STORECHECKS sollen vermitteln, wie ein „normaler“ Verbraucher ein Outlet beurteilt. Sie erfolgen ohne Vorankündigung oder Wissen des Händlers und geben deshalb auch nur eine Momentaufnahme des Sortiments zum Testdatum wieder. Bei der Beurteilung richtet sich Games-Markt vor allem nach drei Kriterien (s. rechts).

SORTIMENT Beurteilt werden Tiefe und Breite des angebotenen Warensortiments. Auch die Aktualität des Programms wird als Unteraspekt mit einbezogen.

SERVICE Neben der direkten Beratung durch das Verkaufspersonal ist auch der Einsatz verschiedener Hilfsmittel zur Kundeninformation ein Kriterium.

PRÄSENTATION Beurteilt wird die optische Darstellung der Spiele nach Übersichtlichkeit, Einsatz eines Produktgruppenleitsystems sowie Dekormaterialien.



(Fast) alles Crowdfunding

Weltraumbürger

Chris Roberts ist wieder da. Nein, nicht der Schlagersänger, sondern der Spieleentwickler, der in den 1990ern vor allem durch die „Wing Commander“-Reihe bekannt wurde. Nach einem Ausflug ins Filmfach kehrt Roberts zu den Wurzeln zurück und arbeitet mit seinem neuen Studio an der Weltraumsimulation „Star Citizen“. Finanziert wird das Ganze, zumindest teilweise, über Crowdfunding. Zwei Mio. US-Dollar will Roberts auf seiner eigenen Webseite sammeln. Weil die Server aufgrund des großen Andrangs temporär ins Stocken kamen, weicht der Entwickler zusätzlich auf Kickstarter aus, wo er weitere 500.000 Dollar haben möchte. „Star Citizen“ selbst sieht in der momentanen Phase äußerst vielversprechend aus und wird wohl, Roberts-typisch, einen High-End-PC benötigen.

Spitzenreiter

Während Chris Roberts noch sammelt, hat Obsidian mit „Project Reality“ bereits einen neuen Rekord für Spiele auf Kickstarter aufgestellt. Annähernd vier Mio. US-Dollar wurden von zahlungswilligen Unterstützern aufgebracht, 900.000 mehr als für den bisherigen Rekordhalter, „Double Fine Adventure“. „Project Reality“, ein Fantasyrollenspiel aus isometrischer Perspektive, macht eines deutlich: Auf Kickstarter sind vor allem bekannte Entwickler erfolgreich, die sich in der Vergangenheit einen Namen gemacht haben. Aber selbst das hilft nicht immer. Jüngst haben Brenda Brathwaite und Tom Hall, die an Serien wie „Wizardry“ oder „Dungeons & Dragons“ gearbeitet haben, ihre Kickstarter-Kampagne für ein Rollenspiel auf halbem Wege wegen mangelnder Erfolgsaussichten eingestellt.

Brettspielgeballer

In letzter Zeit wurden vor allem Brettspiele erfolgreich auf Mobile-Plattformen umgesetzt, etwa „Carcassonne“ und „Lost Cities“ von The Coding Monkeys oder zahlreiche Ravensburger-Titel. Nun geht ein Produkt den umgekehrten Weg, vom digitalen zum analogen Spiel. Und dabei handelt es sich ausgerechnet um einen Shooter, nämlich um „Crysis“ des Frankfurter Studios Crytek. Crowdfunding kommt hier allerdings nicht zum Zuge, obwohl im Brettspielbereich schon länger als im Videospielektor erfolgreich auf Kickstarter zurückgegriffen wird. Stattdessen arbeitet Crytek mit dem bekannten Brettspielverlag Queen Games zusammen. Auch die Umsetzung soll actionreiches Gameplay bieten, bei dem der serienbekannte Nanosuit eine zentrale Rolle spielen wird.



ORDERTIPP: A³/A/B/C/SI Basierend auf Kriterien wie Produktqualität, Bekanntheitsgrad einer Lizenz oder Marke sowie geplante Marketingaktivitäten, gibt die Redaktion eine Empfehlung, ob eine Neuheit absoluter Tophit (Triple A) ist, in hohen (A) oder geringeren Mengen (C) geordert werden sollte. Eine Sonderstellung nehmen SI-Titel (Special Interest) ein, deren thematische Ausrichtung für einen speziellen Kundenkreis interessant sein könnte.

USK-ALTERSFREIGABEN: Sofern bei Redaktionsschluss die USK-Altersfreigaben der vorgestellten Produkte vorliegen, werden diese abgebildet.

Need For Speed: Most Wanted

Criterion hat endgültig das Steuer bei der „Need For Speed“-Serie übernommen und liefert mit „Most Wanted“ einen gelungenen Open-World-Racer ab.



VÖ: 31.10.2012

Plattform:

PC, PS3, Xbox 360

Genre: Rennspiel

Publisher:

Electronic Arts

Vertrieb: Electronic Arts

Entwickler:

Criterion Games

Spötter behaupten, beim neuen „Need For Speed“ handelt es sich im Prinzip um nichts anderes als um ein aufgemotztes „Burnout Paradise“. Tatsächlich ist an dieser Aussage einiges dran. Wie schon für das fast fünf Jahre alte „Burnout“ zeichnet auch hier Entwickler Criterion verantwortlich. Erneut findet der Spieler eine frei befahrbare, abwechslungsreich gestaltete amerikanische Großstadt vor, in der überall Rennen verteilt sind. Zudem gibt es viel zu entdecken, etwa versteckte Abkürzungen oder zerstörbare Billboards. Natürlich gibt es auch Unterschiede: Wie es sich für ein „Need For Speed“ gehört, sind alle Autos mit Original-Lizenzen ausgestattet. Außerdem liefert man sich rasante Verfolgungsjagden mit den Cops. Fast alle der über 50 Fahrzeuge sind von Beginn an verfügbar. Allerdings muss man



sie zunächst in der Stadt finden und per Knopfdruck einsteigen. Dieses System hat Vor- und Nachteile: Das langwierige Hochspielen entfällt. Andererseits fehlt auch ein ganzes Stück Motivation, wenn der Spieler für siegreiche Rennen nicht mit neuen Karossen belohnt wird. Immerhin erspielt man sich Verbesserungen wie einen Turboboost oder spezielle Reifen. Die eigenen Bestzeiten lassen sich auf einen Blick mit denen der Freundesliste vergleichen. Blitzschnell springt man zu Herausforderungen und versucht, die entscheidenden Sekunden herauszu-

holen. An der Technik gibt es wenig auszusetzen.

Der Titel sieht bis auf einige matschige Texturen auch auf Konsolen ordentlich aus. Allerdings steuern sich die Autos recht gewöhnungsbedürftig, fast schon schwammig, was bei knappen Aktionen ganz schön nerven kann.

Verkaufsargumente

- Bekannte Rennserie
- Frei befahrbare Stadt
- Starke Onlineanbindung





Assassin's Creed III

Das unentdeckte Land ruft, und Assassinen und Templer folgen. Ubisoft schickt das Erfolgsfranchise weiter in der Zeit voran.

Frischer Wind hat der „Assassin's Creed“-Reihe in letzter Zeit gefehlt. Auch wenn sich die Ezio-Trilogie um den italienischen Meisterassassinen auf qualitativ hohem Niveau bewegte, ging dem dritten Teil, „Revelations“, etwas die Puste aus. Der frische Wind kommt aber, in Form von „Assassin's Creed III“, mit einem neuen Szenario und einem neuen Helden. Der hört auf den Namen Connor, ist der Sohn einer Indianerin und eines Briten und treibt die epochale Auseinandersetzung zwischen Templern und Assassinen zur Zeit der Amerikanischen Revolution voran. Als Schauplätze dienen entsprechend Ostküstenstädte wie Boston oder New York sowie das umgebende Grenzland. Die grundsätzliche Serienformel bleibt

erhalten, auch bei „Assassin's Creed III“ handelt es sich um ein Open-World-Spiel mit Storymissionen und Nebenaufträgen. Als Halbblut kann Connor natürlich formidabel mit Tomahawk und Pfeil und Bogen umgehen. Die kommen nicht nur gegen feindliche Rotröcke zum Einsatz, sondern auch gegen allerlei Getier, dem der Assassine anschließend wortwörtlich das Fell über die Ohren zieht und gewinnbringend in der Stadt verkauft. Ein neues Kampfsystem sorgt für weniger Statik und mehr Abwechslung. So muss der Spieler nun aktiv blocken und kontern. Ubisoft hat dem Titel ein neues Technikgerüst spendiert. Die Engine macht optisch einen Schritt nach vorn, gerade die Gesichter der Protagonisten sehen wesentlich

besser aus. Seltsamerweise scheint allerdings die Weitsicht zurückgeschraubt worden zu sein. Nach dem Erklimmen von hohen Kirchturmspitzen konnte man in den Vorgängern schon weitaus schönere Ausblicke genießen. In der Testversion kam es zudem zu gelegentlichen Einbrüchen bei der Bildwiederholrate, die hoffentlich zum finalen Release ausgemerzt sind.

Verkaufsargumente

- Extrem erfolgreiche Reihe
- Neuer Zeitabschnitt mit neuem Protagonisten
- Zusätzlicher Mehrspielermodus



VÖ: 31.10.2012 (PS3, Xbox 360), 22.11.2012 (PC), 31.11.2012 (Wii U)
Plattform: PC, PS3, Xbox 360, Wii U
Genre: Action-Adventure
Publisher: Ubisoft
Vertrieb: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft



End Of Nations

Klassische Echtzeitstrategie in ganz großem Stil: Maximal 56 Spieler bekriegen sich auf Onlineschlachtfeldern, verteilt über die ganze Welt.

Hersteller Trion Worlds läutet das Ende der Nationen ein und liefert ein ausgereiftes Echtzeitstrategie-spektakel zum unschlagbaren Preis – nämlich kostenlos. Der Free-to-Play-Titel „End Of Nations“ versetzt den Spieler in einen weltumspannenden Krieg zwischen zwei Fraktionen: Die „Liberation Front“ setzt auf schiere Waffengewalt, die „Shadow Revolution“ dagegen auf Hightecharsenale. Wer wird gewinnen? Das entscheidet eine hoffentlich schnell wachsende Fangemeinde in unzähligen Echtzeitschlachten gegen bis zu 28 Spieler.

Die Weltkarte dient als Dreh- und Angelpunkt, denn hier analysiert man die aktuelle

politische Situation. „End Of Nations“ erfindet die altbewährte RTS-Spielmechanik nicht neu. Stattdessen kombiniert es Elemente aus MMOs mit bekannter Echtzeitstrategie. Der stattfindende Onlinekrieg ist fortlaufend: Ländereien auf dem Globus sind rund um die Uhr hart umkämpft.

RTS für Teamplayer

Doch bis ein Gebiet in Gegnerhand fällt, benötigt es einige erfolgreiche Schlachten auf dieser Karte. Und in diese finden sich Echtzeitstrategen schnell ein, denn genretypisch markiert man Einheiten mit der Maus und kommandiert sie zum Zielort. Erstes Ziel sollten die auf der Karte markierten Basispunkte sein, um dringend nötige Ressourcenpunkte

zu vermehren. Selbige sind zum Sieg und für den Nachschub gleichermaßen erforderlich. Tauchen Gegner auf, gilt das altbewährte Prinzip „Stein, Schere, Papier“: Dick gepanzerte Infanterietruppen nehmen Gebäude ein und wehren sich dank Raketenwerfer erfolgreich gegen Helikopter. Leichte und schwere Panzer bilden das Rückgrat jeder guten Armee und sind das beste Mittel gegen Infanterie. Helikopter eignen sich für Überraschungsangriffen und zerlegen Panzer fachgerecht in ihre Einzelteile. Jede Truppeneinheit besitzt so ihre Stärke und Schwäche. Der Knackpunkt ist deshalb das kooperative Vorgehen aller Mitspieler. Einige spezialisieren sich auf die Unterstützung, andere sichern Basispunkte, und schließlich kümmern sich wagemutige Spieler





um die vorderste Front. Findige Taktiker errichten Fabriken zur Produktion neuer Einheiten und Werkstätten zur Reparatur. Klugerweise sollten die Anlagen mit Verteidigungstürmen bestückt werden. Weitere Vorteile liefern engagierbare Kommandanten, mit deren Hilfe Einheiten z. B. kurzzeitig schneller rasen oder über mehr Feuerkraft verfügen. Neben den Onlineduellen gegen andere Spieler variiert „End Of Nations“ den Spielablauf mancher Missionen auch mit KI-gesteuerten Angriffswellen und alternativen Zielvorgaben. Maximal 20 Einheiten unterstehen dem Kommando jedes Spielers. Um auf diese zuzugreifen, stehen allerdings nur 1000 Kommandopunkte zur Verfügung. Vor allem dicke Gerätschaften wie Panzer und Artillerie dezimieren den Punktevorrat. Weitere Punkte investieren Hobbygeneräle in neue Fähigkeiten und Bewaffnung. Einheiten dürfen unter anderem mit Tarnkappe, EMP-Angriff oder Minen ausgestattet werden. So entsteht eine individuelle Armee, die in jeder Schlacht mehr Erfahrung sammelt. Auch das Aussehen darf individualisiert werden.



Hier greift das Bezahlmodell des Spiels, denn spezielle Tarnmuster und Umbauten sind fester Bestandteil von Micropayments. Mittels echtem Geld erwerben Ungeduldige ebenso virtuelle Währung, schließlich muss auch der Armeeunterhalt gesichert werden. „End Of Nations“ fällt durch seine brachiale Inszenierung und routinisierten Spielablauf aus dem üblichen Free-to-Play-Rahmen. Kleine wie große Schlachten präsentieren sich mit schicken Grafikeffekten vor allem bei Explosionen und Bombardements. Hier liefert der Titel bereits satte Action mit nur vier oder acht Spielern. Das Spiel wirkt jetzt schon wie ein ausgereifter Vollpreistitel,

was kein Wunder ist, schließlich zeigen hier die Entwickler von Petroglyph, was sie können. Hinter dem Studio stehen kreative Köpfe, die unter anderem schon für den Taktikklassiker „Command & Conquer“ verantwortlich zeichneten. Zum Release stehen verschiedene Bonuspakete in den Startlöchern. Über Flashpoint kommt eine Boxed-Version in den Handel, mit „Hippokrates“-Heldeneinheit, einem Skin-Set sowie Credits und Boostpaks. Die Collector's Edition enthält außerdem die exklusive „Schwarzer Drachen“-Kompanie und den „Schwarzen Ritter“-Helden.

Thomas Stuchlik



990.000 Gamer* erreichen

TREFFPUNKT KINO ist die Pflichtlektüre für Kinogänger und Entertainment-Fans. Hier gibt es nicht nur alle News mit Hintergrundberichten zu Kinoneuheiten sondern auch zu den aktuellsten Games. Fast eine Million Games-Begeisterte finden in **TREFFPUNKT KINO** alle relevanten Infos der Games-Blockbuster für PC, Konsole und Internet.

Erreichen Sie Ihre Zielgruppe in ihrer Freizeit, bei einem ihrer Hobbys. Im Kino.

Weitere Informationen erhalten Sie von Sebastian Hoffmann, Tel.: 089/45 114-318

Mit einer Reichweite von 1,42 Mio. Lesern* im Monat liegt Deutschlands größtes Kinomagazin mit knapp 726.000** Heften u.a. bei den größten Kinoketten Deutschlands wie Cinestar, CinemaxX, Kinopolis/Mathäser aus.



Tops + Wanted + Trend



Die Abwehr steht erfolgreich

4:4 haben Löws Jungs gegen Schweden gespielt und dabei ein katastrophales Abwehrverhalten gezeigt. Vielleicht sind genau solche Spiele der Grund, warum man als deutscher „FIFA“-Spieler immer das Gefühl hat, die Programmierer haben unserer Nationalmannschaft ein paar Leistungspunkte abgezogen und den Briten oder gar dem US-Team untergejubelt. Neidlos muss man aber feststellen, dass in Sachen Abwehr bei „FIFA 13“ alles glattläuft. Weder die neuen „Pokémon“-Titel noch „Dishonored“ oder „XCOM“ haben es geschafft, „FIFA 13“ vom Thron zu stoßen. Wirklich enttäuschend verlief das Charts-debüt für „Fable: The Journey“. Der kam gerade mal bis Platz 78. Da sind selbst schlafwandelnde Nationalspieler noch besser.



Most Wanted auf gamesmarkt.de

- 1 **Dishonored: Die Maske des Zorns** [PS3]
Bethesda (ZeniMax)
- 2 **Resident Evil 6** [PS3]
Capcom Europe
- 3 **Dishonored** [Xbox 360]
Bethesda Softworks (ZeniMax)
- 4 **Landwirtschafts-Simulator 2013** [PC]
astragon
- 5 **Dark Souls** [PS3]
Namco Bandai Partners
- 6 **Need For Speed: Most Wanted** [PS3]
Electronic Arts
- 7 **C&C Ultimate Collection** [PC]
Electronic Arts
- 8 **NFS: Most Wanted – LE** [PS3]
Electronic Arts
- 9 **Assassin's Creed III** [PS3]
Ubisoft
- 10 **Resident Evil 6** [Xbox 360]
Capcom Europe



Trend Oktober 2012, by agentur gamepress*

- 1 **Assassin's Creed 3**
[PC, PS3, Xbox 360, WiiU] Ubisoft
- 2 **Dishonored: Maske d. Zorns**
[PC, PS3, Xbox 360] Bethesda
- 3 **Hitman: Absolution**
[PC, PS3, Xbox 360] Square Enix Ltd.
- 4 **Walking Dead: Video Game**
[PC, PS3, X360] Activision Blizzard
- 5 **Call of Duty: Black Ops 2**
[PC, PS3, Xbox 360, WiiU] Activision Blizzard
- 6 **XCOM: Enemy Unknown**
[PC, PS3, Xbox 360] Take 2
- 7 **Sacred 3: Citadel**
[PC, PS3, Xbox 360] Deep Silver
- 8 **Medal of Honor: Warfighter**
[PC, PS3, Xbox 360, WiiU, PSV] EA
- 9 **Remember Me**
[PC, PS3, Xbox 360] Capcom
- 10 **Dead Island: Riptide**
[PC, PS3, Xbox 360] Deep Silver

*Über diese noch nicht veröffentlichten Spiele wurde am häufigsten berichtet und für sie geworben.
Kontakt: Christian Streil, cs@gamepress.de

mediabiz–Trendcharts Games, powered by Google

08.10.2012 – 14.10.2012

Pl.	VW	Titel	Plattform	Publisher/Vertrieb	Genre	VÖ
1	1	FIFA 13	Multi	Electronic Arts	Sport	27.09.12
2	3	Guild Wars 2	PC	Flashpoint	Rollenspiel	28.08.12
3	13	XCOM: Enemy Unknown	Multi	Take-Two Interactive	Strategie	12.10.12
4	4	Borderlands 2	Multi	Take-Two Interactive	Action	21.09.12
5	2	Resident Evil 6	Multi	Capcom Europe	Action-Adventure	–
6	6	Diablo III	Multi	Activision Blizzard	Rollenspiel	15.05.12
7	7	Landwirtschafts-Simulator 2013	Multi	astragon	Simulation	25.10.12
8	8	Elder Scrolls V – Skyrim	Multi	Bethesda Softworks	Rollenspiel	11.11.11
9	9	Battlefield 3	Multi	Electronic Arts	Action	27.10.11
10	NEU	Dishonored – Die Maske des Zorns	Multi	Bethesda Softworks	Action	12.10.12
11	NEU	Medal Of Honor: Warfighter – Limited Edition	Multi	Electronic Arts	Action	25.10.12
12	NEU	Pippi Langstrumpf	Multi	dtp	Kinderspiel	19.10.12
13	NEU	WWE '13 – First Edition	PS 3	THQ	Action	30.10.12
14	10	Torchlight II	PC	EuroVideo	Rollenspiel	30.10.12
15	NEU	Forza Horizon – Limited Collector's Edition	Xbox 360	Diverse Distributoren	Rennspiel	26.10.12
16	21	Need For Speed: Most Wanted	Multi	Electronic Arts	Rennspiel	–
17	5	Assassin's Creed III	Multi	Ubisoft	Action-Adventure	31.10.12
18	16	F1 2012	Multi	Namco Bandai Partners	Rennspiel	21.09.12
19	15	Sleeping Dogs	Multi	Koch Media	Action-Adventure	26.10.12
20	17	Euro Truck Simulator 2	PC	rondomedia	Simulation	19.10.12

Amazon–Pre-Order–Charts

01.10.2012 – 06.10.2012

Pl.	VW	Titel	Plattform	Publisher/Vertrieb	Genre	VÖ
1	1	Landwirtschafts-Simulator 2013	PC	Astragon	Simulation	25.10.12
2	2	Pokemon: Schwarze Edition 2	NDS	Nintendo	Rollenspiel	12.10.12
3	4	Pokemon: Weiße Edition 2	NDS	Nintendo	Rollenspiel	12.10.12
4	7	Fussball Manager 13	PC	Electronic Arts	Management	25.10.12
5	5	Assassin's Creed 3 – Bonus Edition	PS3	Ubisoft	Action-Adventure	31.10.12
6	15	Forza Horizon Limited Collector's Edition	Xbox 360	Microsoft	Rennspiel	26.10.12
7	9	Call of Duty: Black Ops 2 – Hardened Edition	PS3	Activision	Action	13.11.12
8	WE	Dishonored: Die Maske des Zorns	PC	ZeniMax/Bethesda	Action	12.10.12
9	10	Assassin's Creed 3 – Join or Die Edition	PS3	Ubisoft	Action-Adventure	31.10.12
10	11	Call of Duty: Black Ops 2 – lim. Pre-Order-Edition	PS3	Activision	Action	13.11.12
11	WE	Dishonored: Die Maske des Zorns	PS3	ZeniMax/Bethesda	Action	12.10.12
12	13	Assassin's Creed 3	Xbox 360	Ubisoft	Action-Adventure	31.10.12
13	17	Halo 4	Xbox 360	Microsoft	Action	06.11.12
14	22	Call of Duty: Black Ops 2 – lim. Pre-Order-Edition	PC	Activision	Action	13.11.12
15	NEU	Euro Truck Simulator 2	PC	rondomedia	Simulation	19.10.12
16	20	Need for Speed: Most Wanted – Limited Edition	PS3	Electronic Arts	Rennspiel	31.10.12
17	NEU	Dishonored: Die Maske des Zorns	Xbox 360	ZeniMax/Bethesda	Action	12.10.12
18	NEU	Medal of Honor: Warfighter – Limited Edition	PS3	Electronic Arts	Action	25.10.12
19	16	Die Sims 3: Jahreszeiten – Limited Edition	PC	Electronic Arts	Simulation	15.11.12
20	14	XCOM: Enemy Unknown	PC	Take-Two Interactive	Strategie	12.10.12

Facebook-Spiele nach DAU

Pl.	Titel	Entwickler	DAU
1	FarmVille 2	Zynga	8.700.000
2	Texas Hold'Em Poker	Zynga	6.200.000
3	Words with Friends	Zynga	5.800.000
4	Candy Crush Saga	King.com	4.900.000
5	ChefVille	Zynga	4.300.000
6	Bubble Witch	Saga	3.800.000
7	Diamond Dash	Wooga	4.800.000
8	Bubble Safari	Zynga	3.600.000
9	Dragon City	Social Point	3.300.000
10	SongPop	FreshPlanet	3.300.300

Daily Active User nach Unique User, Quelle: Appdata 22.10.2012

Facebook-Spieleentwickler

Pl.	Entwickler	DAU
1	Zynga	50.458.562
2	King.com	11.422.800
3	Peak Games	8.082.910
4	Electronic Arts	7.380.660
5	Wooga	7.320.200
6	Social Point	5.278.200
7	Kudos Media	4.800.701
8	Yahoo!	4.526.516
9	FunPlus Games	3.930.002
10	Fresh Planet	3.361.000

Daily Active User nach Unique User, Quelle: Appdata 22.10.2012

Xbox-Live-Arcade (gekauft)

Pl.	Titel	Entwickler
1	Happy Wars	Toylogic
2	Minecraft: Xbox Edition	Mojang
3	Zombie Driver HD	EXOR Studios
4	Serious Sam 3: BFE	Croteam
5	Trials Evolution	RedLynx
6	Counter-Strike: GO	Valve
7	Naughty Bear Panic in Paradise	Behaviour Interactive
8	The Walking Dead	Telltale
9	Rock Band Blitz	Harmonix
10	Pinball FX2	Zen Studios

Stand: 22. Oktober 2012

Casual Games Deutschland (gekauft)

Pl.	Titel	Genre
1	Der Exorzist III: Geburt der Finsternis	Wimmelbild/Adventure
2	Dark Parables: Der Orden der Rotkäppchen	Wimmelbild/Adventure
3	Legends of Atlantis Exodus	Klickmanagement
4	Arizona Rose und die Rätsel der Piraten	Logik
5	Surface: Lautlos	Wimmelbild/Adventure
6	G.H.O.S.T. Hunters	Wimmelbild/Adventure
7	The Book of Desires	Wimmelbild/Adventure
8	Royal Detective: Herr der Statuen	Wimmelbild/Adventure
9	Ewige Reise: Das neue Atlantis	Wimmelbild/Adventure
10	Das gelobte Land	Klickmanagement

Stand: 16. Oktober 2012

iPhone-Spiele (nach Umsatz)

Pl.	Titel	Entwickler	Modell
1	Die Simpsons: Springfield	Electronic Arts	Freemium
2	Clash of Clans	Supercell Oy	Freemium
3	Hay Day	Supercell Oy	Freemium
4	Top Eleven	Nordeus LLC	Freemium
5	FIFA 13	Electronic Arts	Paymium
6	Lords & Knights	Xyriality	Freemium
7	Kingdoms of Camelot	Kabam	Freemium
8	Zynga Poker	Zynga	Freemium
9	True Skate	True Axis	Paymium
10	CSR Racing	NaturalMotion	Freemium

Stand: 22. Oktober 2012

Android-Market-Spiele (gekauft)

Pl.	Titel	Entwickler
1	Asphalt 7: Heat	Gameloft
2	Where's My Water?	Disney
3	Doodle Jump	Gamehouse
4	Cut the Rope	Zeptolabs
5	World of Goo	2D Boy
6	Rayman Jungle Run	Ubisoft
7	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games
8	Cut the Rope	Zeptolabs
9	Granny Smith	Mediocre
10	Osmos HD	Hemisphere Games

Stand: 22. Oktober 2012

iPad-Spiele (nach Umsatz)

Pl.	Titel	Entwickler	Modell
1	Clash of Clans	Supercell Oy	Freemium
2	Hay Day	Supercell Oy	Freemium
3	Die Simpsons: Springfield	Electronic Arts	Freemium
4	Lords & Knights	Xyriality	Freemium
5	FIFA 13	Electronic Arts	Paymium
6	Kingdoms of Camelot	Kabam	Freemium
7	Battle Nations	Z2Live	Freemium
8	CSR Racing	NaturalMotion	Freemium
9	Das Schlumpfdorf	Beeline Interact.	Freemium
10	Dragon Vale	Backflip	Freemium

Stand: 22. Oktober 2012

Steam-Downloadspiele

Pl.	Titel	Entwickler
1	Chivalry: Medieval Warfare	Torn Banner Studios
2	XCOM: Enemy Unknown	Firaxis
3	Sleeping Dogs	United Front Games
4	PAYDAY The Heist	Overkill Software
5	Dishonored	Arkane Studios
6	Borderlands 2	Gearbox
7	Counter-Strike: Global Offensive	Valve
8	Torchlight II	Runic
9	ArmA II: Combined Operations	Bohemia
10	Mark of the Ninja	Klei Entertainment

Stand: 22. Oktober 2012

TOP 50 Best-Selling-Charts

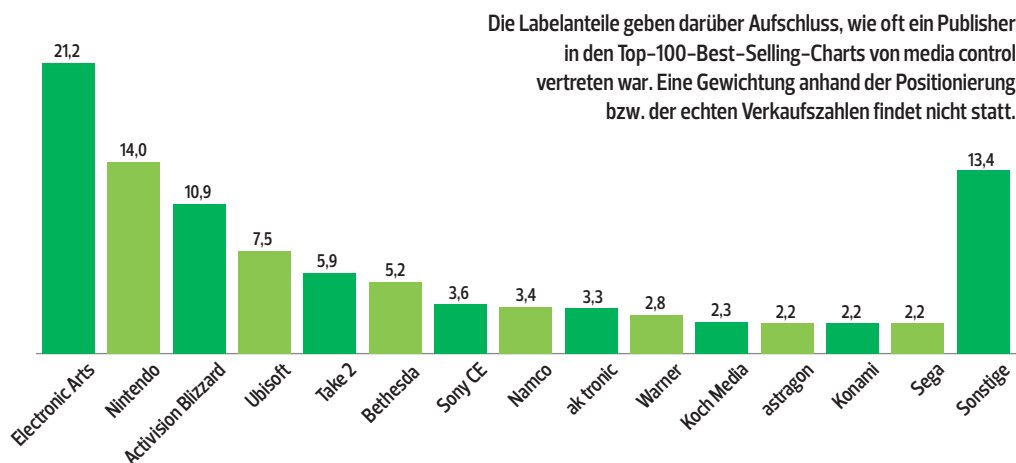
15. bis 21. Oktober 2012

Pl.	VW	Wo.	Titel	Plattform	Publisher/Vertrieb	Genre	USK
1	1	4	FIFA 13	PS3	Electronic Arts	Sport	0
2	2	2	Pokémon: Schwarze Edition 2	NDS	Nintendo	Rollenspiel	0
3	3	2	Pokémon: Weiße Edition 2	NDS	Nintendo	Rollenspiel	0
4	NEU		Euro Truck Simulator 2	PC	Rondomedia	Simulation	0
5	6	4	FIFA 13	Xbox 360	Electronic Arts	Sport	0
6	12	10	New Super Mario Bros. 2	3DS	Nintendo	Jump'n'Run	0
7	9	4	Just Dance 4	Wii	Ubisoft	Musikspiel	0
8	NEU		Skylanders: Giants – Starter Paket	Wii	Activision Blizzard	Kinderspiel	6
9	5	2	Dishonored – Die Maske des Zorns	PS3	Bethesda Softworks (ZeniMax)	Action	18
10	7	4	Resident Evil 6	PS3	Capcom Europe	Action-Adventure	18
11	4	2	XCOM: Enemy Unknown	PC	Take-Two Interactive	Strategie	16
12	10	4	World Of Warcraft: Mists Of Pandaria	PC/Mac	Activision Blizzard	Rollenspiel	12
13	NEU		Doom 3 – BFG Edition	PS3	Bethesda Softworks (ZeniMax)	Action	18
14	8	2	Dishonored – Die Maske des Zorns	PC	Bethesda Softworks (ZeniMax)	Action	18
15	13	4	FIFA 13	PC	Electronic Arts	Sport	0
16	19	4	FIFA 13	Wii	Electronic Arts	Sport	0
17	11	2	Dishonored – Die Maske des Zorns	Xbox 360	Bethesda Softworks (ZeniMax)	Action	18
18	15	9	Guild Wars 2	PC	NCsoft/Flashpoint	Rollenspiel	12
19	31	52	Battlefield 3	PS3	Electronic Arts	Action	18
20	18	5	F1 2012	PS3	Namco Bandai Partners	Rennspiel	0
21	NEU		Doom 3 – BFG Edition	Xbox 360	Bethesda Softworks (ZeniMax)	Action	18
22	NEU		Skylanders: Giants – Starter Paket	PS3	Activision Blizzard	Kinderspiel	6
23	NEU		Doom 3 – BFG Edition	PC	Bethesda Softworks (ZeniMax)	Action	18
24	30	52	Battlefield 3	PC	Electronic Arts	Action	18
25	20	5	Borderlands 2	PS3	Take-Two Interactive	Action	18
26	36	47	Mario Kart 7	3DS	Nintendo	Rennspiel	0
27	16	2	XCOM: Enemy Unknown	PS3	Take-Two Interactive	Strategie	16
28	14	4	Resident Evil 6	Xbox 360	Capcom Europe	Action-Adventure	18
29	26	50	The Elder Scrolls V – Skyrim	PC	Bethesda Softworks (ZeniMax)	Rollenspiel	16
30	22	5	Borderlands 2	PC	Take-Two Interactive	Action	18
31	NEU		Rocksmith	PC	Ubisoft	Musikspiel	6
32	29	4	FIFA 13	PS2	Electronic Arts	Sport	0
33	24	5	Pro Evolution Soccer 2013	PS3	Konami	Sport	0
34	41	78	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo	Jump'n'Run	0
35	38	36	Zumba Fitness 2 inkl. Fitness-Gürtel	Wii	NBG	Geschicklichkeit	0
36	32	78	Die Sims 3	PC/Mac	Electronic Arts	Simulation	6
37	25	7	Die Sims 3: Supernatural – Limited Edition	PC/Mac	Electronic Arts	Simulation	6
38	17	2	Chaos auf Deponia	PC/Mac	EuroVideo	Adventure	6
39	21	2	XCOM: Enemy Unknown	Xbox 360	Take-Two Interactive	Strategie	16
40	23	3	Anno 2070: Die Tiefsee	PC	Ubisoft	Management	6
41	39	34	Mario Party 9	Wii	Nintendo	Geschicklichkeit	6
42	43	49	Super Mario 3D Land	3DS	Nintendo	Jump'n'Run	6
43	28	5	Borderlands 2	Xbox 360	Take-Two Interactive	Action	18
44	35	24	Diablo III	PC/Mac	Activision Blizzard	Rollenspiel	16
45	34	39	World Of Tanks	PC	Koch Media	Action	12
46	89	43	Battlefield 3	Xbox 360	Electronic Arts	Action	18
47	27	3	NBA 2K13	PS3	Take-Two Interactive	Sport	0
48	37	42	Call Of Duty: Black Ops	PS3	Activision Blizzard	Action	18
49	33	5	One Piece: Pirate Warriors	PS3	Namco Bandai Partners	Action-Adventure	12
50	59	78	New Super Mario Bros.	NDS	Nintendo	Jump'n'Run	0

Quelle: media control GfK International

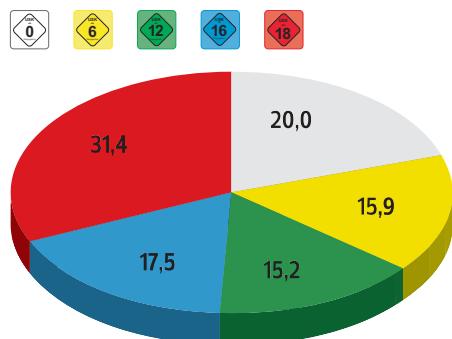
Labelanteile Top 100 Best-Selling

(vom 1. Januar bis 14. Oktober 2012, in Prozent)



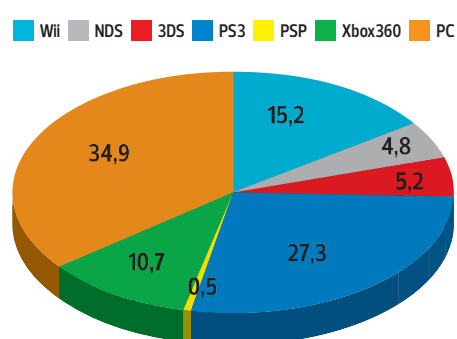
Anteile USK-Ratings Top 100 Best-Selling

(vom 1. Januar bis 14. Oktober 2012, in Prozent)



Anteile Plattform Top 100 Best-Selling

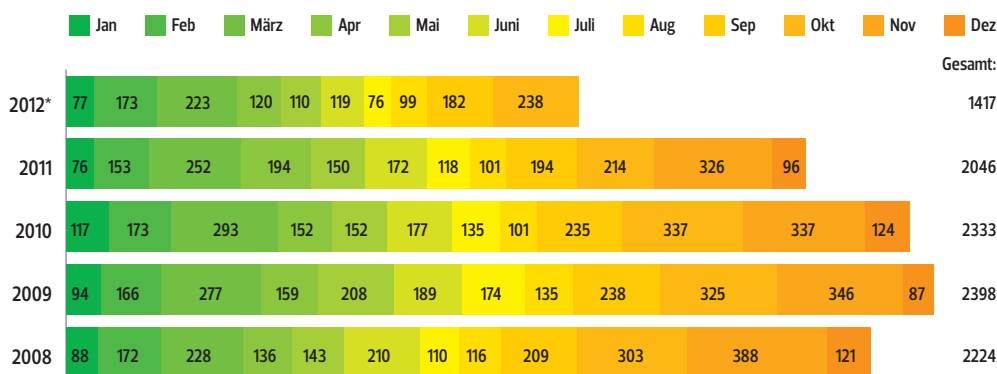
(vom 1. Januar bis 14. Oktober 2012, in Prozent)



Die USK-Anteile sowie die Plattformanteile geben ungewichtet darüber Aufschluss, wie oft bestimmte Altersfreigaben bzw. Systeme in den Top 100 Best-Selling vertreten waren.

Gesamtzahl Releases nach Monaten 2008–2012

*Basis: gemeldete Spielereleases mit konkretem Releasedatum, exklusive unbestimmt angekündigter Titel



Das Balkendiagramm zeigt, wie viele SKUs jeden Monat von den Publishern auf den Markt gebracht wurden. Basis hierfür ist die Meldung der Titel an die GamesMarkt-Titeldatenbank.

IMPRESSUM

Verlag G+J Entertainment Media GmbH & Co. KG

Geschäftsführer Peider Bach, Thomas Lindner

Ltd. Chefredakteur/stellv. Geschäftsführer
Ulrich Höcherl

Chefredaktion Harald Hesse
(verantwortlich, Anschrift siehe Verlag)

Redaktionsleiter Stephan Steininger (-422)

Redaktion Patrick Maier (-116), Daniel Raumer (-423)

Onlineredaktion Tim Pototzki (-376)

Schlussredaktion Gundel Ruschill (Ltg., -288),
Johannes Bucej (fr.)

Autoren Malte Behrend (fr.), Jörg Müller-Lietzkow (fr.),
Thomas Stuchlik (fr.)

Bildredaktion Dr. Michael Kühn (Ltg., -375),
Cornelia Hellenschmidt (-275)

Content Management Ennio Graff (-358)

Cheflyouter David Serjoscha Wolf (-210)

Layout Diana Santarelli (-217), Ines Fischer (-28; fr.)

Leitung Prepress Michael Ippenberger (-473)

Leitung Produktion Silvia Domakowski (-156)

Group Advertising Director Susanne Hübner (-330,
verantwortlich, Anschrift siehe Verlag)

Sales Manager Sebastian Hoffmann (-318),
Sven Schmieder (-316),

Ad Management Nicole Heckel (-312)

Leitung Marketing Iris Kirberg (315)

Direktor Marketing & Vertrieb Lutz Wehner (-200)

Kaufmännische Leitung Melanie Stiebner (-499)

Chief Information Officer Hans-Hermann Kirchhoff (-342)

Ltg. Programmredaktion Dr. Michael Stapper (-267)

Customer Service Bettina Ambach (-335)

Abonnement-/Leserservice Gabi Zimmermann
(Tel.: 089/4 5114-368)

Druck Kessler Druck,
Michael-Schäffer-Str. 1, 86339 Bobingen

Redaktions- und Verlagsanschrift
Weihenstephaner Str. 7, 81673 München,
Tel.: 089/4 5114-0, Fax: -100-444,
Homepage: www.gamesmarkt.de,
Mail: gamesmarkt@e-media.de

Speicherung und Nachdruck bedürfen der schriftlichen Genehmigung. Mit Autorennamen gekennzeichnete Artikel geben nicht unbedingt die Meinung des Verlags wieder. Bezugspreise: GamesMarkt erscheint jährlich mit 26 Ausgaben (einige Ausgaben können zu Doppelnummern zusammengefasst werden). Der Preis beträgt 24,00 Euro pro Monat, zzgl. Versand und MwSt. Die Versandkosten liegen bei halbjährlich 12,45 Euro (zzgl. MwSt.). Das Abo ist nicht übertragbar. Username und Passwort dürfen nicht ohne ausdrückliche Erlaubnis von G+J Entertainment Media weitergegeben werden. Die einzelnen Produkte des Abonnements sind urheberrechtlich geschützt und dürfen weder mechanisch noch elektronisch vervielfältigt werden. Die Abonnementgebühr ist im Voraus fällig und gilt für die Dauer eines Jahres; die Rechnungstellung erfolgt in der Regel jährlich. Das Abonnement verlängert sich automatisch um jeweils ein weiteres Jahr, wenn nicht bis spätestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich beim Verlag gekündigt wird. Der Fortbestand des Vertrags wird von möglichen Geschäftsaufgaben, Geschäftsfeldveränderungen etc. des Users nicht beeinträchtigt. Bei Nichtbelieferung im Falle höherer Gewalt bestehen keine Ansprüche. Erfüllungsort ist München, der Gerichtsstand München. G+J Entertainment Media behält sich Änderungen des Angebotsumfangs vor. Veränderungen des Angebotsumfangs stellen keinen Grund für eine außerordentliche Kündigung des Abonnements dar.

ISSN 1861-9657

Bei G+J Entertainment Media erscheinen
außerdem folgende Fachmedien:

BLICKPUNKT: FILM **musikwoche**

videomarkt **mediabiz**

Weitere Angebote unter aboshop.mediabiz.de.



Harald Hesse
Chefredakteur
GamesMarkt

Herr, lass Wii-Us vom Himmel fallen!

Am 30. November 2012 ist Wii U Tag. Dann steht Nintendos neue Konsole endlich im Handel. In welcher Gesamtmenge, weiß letztlich nur Nintendo in Kyoto selbst (nicht unbedingt Nintendo Deutschland) zu sagen. Ob die Zuteilung im Vorfeld per Order di Mufti nach Ländern bzw. Marktanteilen festgelegt und akribisch eingehalten wird, oder ob hinter den Kulissen um die nationalen Kontingente bis zuletzt gerungen wird, vermag ich nicht zu beurteilen. Denkbar wäre durchaus Letzteres. So könnten die mit einzelnen Handelspartnern wie amazon.de und GameStop Deutschland vereinbarten Pre-Order-Aktionen, die wegen zu hoher Nachfrage bereits kurz nach Start eingestellt wurden, um dann, nach erneutem Hochfahren, wieder abgebrochen zu werden, einzig und allein dem Zweck dienen, dem Lieferanten ein ungefähres Abverkaufspotenzial zu spiegeln, das dann wiederum auf dem Nintendo-internen Unit-Basar von der deutschen Division in die Verhandlungen eingebracht werden könnte. Nicht dass Nintendo nicht an den Erfolg bzw. die zu erwartende positive Performance seines neuen Konsolenbabys glauben würde, das auf keinen Fall, aber die Konsumwelt und das Konsumentenverhalten hat sich seit dem letzten stationären Hardware-Launch gewaltig gewandelt. Allein von der kurz nach dem Wii-Launch (Ende 2006) gestarteten iPhone-Reihe (2007) wurden bislang weltweit rund 250 Millionen Geräte verkauft. Und von Apples iPad, das im April 2010 auf den Markt kam, sind bis heute annähernd 100 Millionen weltweit an den Mann respektive die Frau gebracht worden, was sich in etwa mit der aktuellen, global installierten Basis der Nintendo Wii decken dürfte. Angesichts dieser nicht von der Hand zu weisenden dramatischen Veränderungen, die ja längst und bekanntlich nicht nur Apple-Produkte kennt, scheint gegenwärtig wirklich absolut alles möglich. Top oder Flop – alles ist drin. Umso erstaunlicher, dass Nintendo so kurz vor dem Showdown dermaßen mit Informationen geizt, dass man sich schon fragt: War da nicht noch was? Zwar wird hie und da – auf der Frankfurter Buchmesse

etwa oder in der Wiener GameCity – ein Wii-U-PR-Kerzlein angezündet, das finale Spiele-Line-up hingegen, wenigstens das, welches hierzulande den echten Launch begleiten wird, scheint noch nicht vollends festzustehen. Und während an den stets vorhandenen Marketingmaßnahmen offensichtlich noch die berühmte letzte Hand angelegt und sorgsam feingeschliffen wird, ist auch gut fünf Wochen vor der Wii-U-Landung weit und breit noch kein TV-Spot zu sehen, der auf die Wii-U-Konsole irgendwie neugierig machen oder den Will-haben-Reflex des Endverbrauchers schon einmal kitzeln würde. Stattdessen serviert Sony Computer Entertainment seine Slim-Slim-Variante der PlayStation 3, und haut Microsoft neue Mehrwerte wie Xbox Music oder neue globale Absatzzahlen (70 Millionen Xbox 360) unter hungrige Gamervolk. Die tatsächliche Wahrnehmung von Nintendo beschränkt sich dagegen darauf, dass sich Kyoto wegen der aufgepoppten skandalösen Arbeitsbedingungen ihres chinesischen Elektronikproduzenten Foxconn verschneupft zeigt und gamesaffine Zeitgenossen inständig hoffen, der japanische Streit mit China um eine kleine Inselgruppe im Ostchinesischen Meer möge bitte keinen negativen Effekt auf die Lieferfähigkeit der Next-Gen-Videospielkonsole Wii U haben. Dass dann auch noch durch die Indiskretion eines deutschen Handelspartners eine vermeintliche Wii-U-Stückzahl an die mediale Oberfläche schwappte, fällt da kaum mehr ins Gewicht. Gottlob kräht nach all dem üblichen und auch hier beschriebenen Gezeter im Vorfeld eines jedes Hardware-Launches kein Hahn mehr, ist das neue Spielzeug erst einmal gekauft und an den eigenen Fernseher angeschlossen. Wie gesagt, in gut fünf Wochen, am 30. November 2012, ist Wii U Tag. Endlich!

Harald Hesse

14. November 2012, München

video entertainment

The Westin Grand Hotel, Arabellastraße 6, 81925 München

JETZT ANMELDEN!

Der Fachkongress für die Home-Entertainment-Branche

Im Zentrum des Kongresses stehen in diesem Jahr die **Veränderungen der Wertschöpfungskette** und der traditionellen Vermarktungs- und Verwertungsmodelle durch die **digitale Distribution**.

Hochkarätige Experten aus Handel und Industrie versorgen Sie mit **unverzichtbarem Insiderwissen** und **exklusiven Analysen**.

Knüpfen Sie erfolgsentscheidende Geschäftskontakte und **bereiten** Sie sich **optimal auf die neuen Marktverhältnisse vor**.

entertainment night

Comedian und Schauspieler **Oliver Kalkofe** moderiert am Abend die glanzvolle Verleihung der Video Champions, den bedeutendsten Awards für die deutsche Home-Entertainment-Branche.



Details und Anmeldung: www.video-entertainment.de

Präsentiert von

videomarkt

Veranstaltet von

G&J | Entertainment Media

Das volle Programm ...

→ Online bestellen
www.playcom.biz



Unsere Dienstleistungen für Sie im Überblick:

- Produktsuche / Einkauf
- Preisgestaltung und -pflege
- Pflege der Artikelstammdaten
- Lagerhaltung
- Kommissionierung
- Verpackung
- Frankierung
- Versand
- Bestellannahme
- Kundenbetreuung
- Retourenmanagement
- Callcenterservice
- Rechnungsstellung und -legung
- Mahnung / Inkasso



**GROSSER KATALOG
- JETZT KOSTENLOS
ANFORDERN!**

EIN STARKES SORTIMENT FÜR IHRE KUNDEN –
JEDE MENGE GAMES, FILME, ZUBEHÖR UND MERCHANDISE
FINDEN SIE IN UNSEREM ONLINE-SHOP
unter www.playcom.biz

playcom

absolut spielstrebig

IHR PARTNER IN DER ENTERTAINMENTBRANCHE

kompetente Beratung · kostenfreier 24-Stunden-Blitzservice
hohe Warenverfügbarkeit · Lieferungen versandkostenfrei ab 150 Euro
Bestellannahme von Montag bis Freitag · Versand in Sicherheitsverpackung
keine Mindestabnahme, kein Mindestbestellwert

Playcom Software Vertriebs GmbH
An der Flurscheide 9 | D-99098 Erfurt

0361.4929-500

Telefax: 03 61 49 29-292 | E-Mail: info@playcom.de



All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. „PS Family Logo“ and „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

GAMESmarkt

PROGRAMMPLANER

11/12

1. NOVEMBER 2012 BIS 31. DEZEMBER 2012

Endspurt



Call Of Duty: Black Ops II

Die Handlung führt den Spieler mitten in das Jahr 2025, in dem ein erschreckend realistischer neuer Kalter Krieg das weltweite Geschehen prägt. Ein Konflikt, der über moderne Waffentechnologie, Drohnen und Robotik ausgetragen wird und dessen Wurzeln in den politischen Geschehnissen der Gegenwart liegen.



VÖ: 13.11.2012
Plattform: PC, PS3, Xbox 360, Wii U
Genre: Action
Publisher: Activision Blizzard
Vertrieb: Activision Blizzard
Entwickler: Treyarch



→ Kinoreifer Egoshooter
 → Neu entwickelte Grafikengine
 → Jede Entscheidung hat Konsequenzen

Hitman: Absolution

Agent 47, der kaltblütige Killer, erhält seinen bislang gefährlichsten Auftrag. Verraten von jenen, denen er vertraute und von der Polizei gejagt, findet er sich inmitten einer Verschwörung wieder und kämpft sich bei der Suche nach der Wahrheit durch eine korrupte Welt. Mit an Bord: neue spielerische Möglichkeiten und verbesserte Grafik.



VÖ: 20.11.2012
Plattform: PC, PS3, Xbox 360
Genre: Action
Publisher: Square Enix Europe
Vertrieb: Koch Media
Entwickler: IO Interactive



→ Neue „Glacier 2“-Technologie
 → Mehr Entscheidungsfreiheit
 → Innovativer „Instinkt-Modus“

New Super Mario Bros. U

Gemeinsam mit Mario, Luigi und Toad springt, läuft und stampft man durch ein grafisch aufwendiges 2D-Abenteuer und erkundet eine Welt voller neuer Kurse. Dank dem GamePad der Wii U wird das Mehrspielererlebnis noch lustiger und innovativer. Über das Miiverse vergleicht man seine Leistungen mit anderen im Nintendo-Netzwerk.



VÖ: 30.11.2012
Plattform: Wii U
Genre: Jump 'n' Run
Publisher: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Entwickler: Nintendo



→ Zahlreiche herausfordernde Modi
 → Viele freischaltbare Inhalte
 → Community über das Miiverse

F1 Race Stars

Dieser „Formel 1“-Ableger bietet spaßige Arcaderennen für Spieler jeden Alters. Mit Vettel, Alonso und den anderen Stars braust man über fantasievoll gestaltete Strecken von Silverstone bis Austin. Mit eingesammelten Power-ups kann der Spieler seinen Rivalen schlagen, bevor der die Ziellinie passiert.



VÖ: 16.11.2012
Plattform: PC, PS3, Xbox 360
Genre: Rennspiel
Publisher: Namco Bandai Partners
Vertrieb: Namco Bandai Partners
Entwickler: Codemasters



→ F1-Lizenz
 → Kurzweiliger Fun-Racer
 → Karriere- und Onlinemodus

Die Hüter des Lichts – Das Videospiel

Die Spieler schlüpfen in die Rolle der magischen, mächtigen und unsterblichen Guardians aus dem DreamWorks-Film, North, Bunny-mund, Tooth und Sandman. Jeder Charakter verfügt über aufrüstbare Fähigkeiten, die ihm helfen, den bösen Geist Pitch und seine ansteckenden Alpträume zu bekämpfen.



VÖ: 23.11.2012
Plattform: Wii, PS3, Xbox 360, NDS, 3DS, Wii U
Genre: Action
Publisher: Namco Bandai Partners
Vertrieb: Namco Bandai Partners
Entwickler: Torus Games



→ Action-Adventure zum Film
 → Aufrüstbare Fähigkeiten
 → 4-Spieler-Modus an einer Konsole

ZombiU

Ein Virus hat die Londoner im Jahr 2012 befallen, ihre Menschlichkeit zerstört und sie in geistlose Monster verwandelt, die nach dem Fleisch der Überlebenden jagen. Der First-Person-Shooter setzt auf Horroratmosphäre, reichlich Spannung und originelle interaktive Elemente.



VÖ: 30.11.2012
Plattform: Wii U
Genre: Action
Publisher: Ubisoft
Vertrieb: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montpellier



→ Furcht einflößende Story
 → Intuitive Nutzung des GamePad
 → Großer Mehrspielermodus

Hotel Transsilvanien

Im Hotel Transsilvanien leben Monster und ihre Familien ihre Urlaubsträume aus, können einfach mal nur Monster sein. Dracula lädt ein, um mit Freunden wie Frankenstein, der Mumie und Werwölfen den 118. Geburtstag seiner Tochter Marvis zu feiern. Das Geschicklichkeitsspiel setzt auf Hüpfpassagen, Puzzles und Bosskämpfe.



VÖ: 05.11.2012
Plattform: 3DS
Genre: Action-Adventure
Publisher: Avanquest
Vertrieb: Avanquest
Entwickler: GameMill



→ Auf Kinofilm basierend
 → Verschiedene Outfits
 → Viele Bosskämpfe

Legends Of Dawn

Der Spieler zieht in diesem Open-World-Rollenspiel in klassischer 3rd-Person-Perspektive durch die Fantasywelt Narr und erlebt eine Geschichte rund um Verrat und Rache. Das dynamische Kampfsystem, eine Vielzahl von Quests und lebendige Städte, in denen man seinen Charakter für die Kämpfe ausstattet, bilden das Fundament.



VÖ: 06.12.2012
Plattform: PC
Genre: Rollenspiel
Publisher: UIG
Vertrieb: UIG
Entwickler: Dreamatrix



→ Lebendige, einzigartige Umgebung
 → Weit über 100 Quests
 → Innovative Kampfstile

Rift: Storm Legion

Das MMO wird durch das Add-on um neue Inhalte erweitert, darunter zwei frische Kontinente, drei Schlachtzüge, sieben Dungeons und Dimensionen. Die Story dreht sich um den gefallenen Schutzbaum des Reiches Telara und den Drachen Crucia, der die Weltherrschaft anstrebt. Auf Bitten der Königin ziehen die Spieler gegen das Böse los.



VÖ: 13.11.2012
Plattform: PC
Genre: Rollenspiel
Publisher: Flashpoint
Vertrieb: Flashpoint
Entwickler: Trion Worlds



→ Zwei neue Kontinente
 → Stufenhöchstgrenze 60
 → Neues Großmeisterhandwerk

Sonic & All-Stars Racing Transformed

Im Nachfolger zum Fun-Racer verfügen die Charaktere jetzt jeweils über ihre individuellen, wandlungsfähigen Fahrzeuge, die sich jedem Geländetyp auf die bestmögliche Art anpassen. Mit dabei sind wieder die beliebten All-Star-Moves. Zudem steht ein neues Waffensystem zur Verfügung.



VÖ: 16.11.2012
Plattform: PS3, Xbox 360, 3DS, PlayStation Vita, Wii U
Genre: Rennspiel
Publisher: Sega
Vertrieb: Koch Media
Entwickler: Sumo Digital



→ Über 20 Sega-Charaktere
 → 16 sich verändernde Rennstrecken
 → Fahrzeuge können sich verwandeln

Transformers Prime

Das Videospiel basiert auf der erfolgreichen Animationsserie, die von Hasbro produziert und in Deutschland auf Nickelodeon ausgestrahlt wird. Fans schlüpfen in die Rolle ihrer Lieblings-Autobots-Charaktere und stürzen sich in ein spannendes Abenteuer, um die Erde vor dem bösen Megatron zu beschützen.



VÖ: 02.11.2012
Plattform: Wii, NDS, 3DS, Wii U
Genre: Action
Publisher: Activision Blizzard
Vertrieb: Activision Blizzard
Entwickler: Altron



→ Bekannte TV-Serie als Vorlage
 → Abenteuer rund um die Erde
 → Packende Kämpfe und Rennen

The Voice Of Germany

Das offizielle Spiel zur Musikshow bringt die spannende Studioatmosphäre in die Wohnzimmer Deutschlands. Vor der Wii erlebt der Spieler alle Stationen – von der „Blind Audition“ über die nervenaufreibenden Battles bis zu den aufregenden Liveshows. Im Multiplayer können die Spieler in sechs Modi antreten.



VÖ: 08.11.2012
Plattform: Wii
Genre: Musikspiel
Publisher: bitComposer
Vertrieb: Flashpoint
Entwickler: -



→ Offizielles Spiel zu TV-Show
 → 30 populäre Songs
 → Bis zu 8 Freunde in 2 Teams

Alle gemeldeten Spiele vom 01.11 bis 31.12.12 nach KW

Titel	Ordertipp	Plattform	Publisher	Vertrieb	VÖ
KW 44 (AB 1. NOVEMBER)					
Silent Hill: Book Of Memories	A	PlayStation Vita	Konami	Konami	01.11.2012
Adventure Klassiker Vol. I	B	PC	Koch Media	Koch Media	02.11.2012
Dissidia 012: Final Fantasy [PSP Essentials]	B	PSP	Square Enix Europe	Koch Media	02.11.2012
Dissidia: Final Fantasy [PSP Essentials]	B	PSP	Square Enix Europe	Koch Media	02.11.2012
Emergency 2013	B	PC	Koch Media	Koch Media	02.11.2012
Nike+ Kinect Training	B	Xbox 360	Microsoft	Diverse Distributoren	02.11.2012
Sniper Elite V2 – High Command Edition	B	PC	Avanquest	Avanquest	02.11.2012
Transformers Prime	B	Nintendo 3DS	Activision Blizzard	Activision Blizzard	02.11.2012
Transformers Prime	B	Nintendo DS	Activision Blizzard	Activision Blizzard	02.11.2012
Transformers Prime	B	Nintendo Wii	Activision Blizzard	Activision Blizzard	02.11.2012
Cabela's Dangerous Hunts 2013	C	Nintendo Wii	Activision Blizzard	Activision Blizzard	02.11.2012
Cabela's Dangerous Hunts 2013	C	PlayStation 3	Activision Blizzard	Activision Blizzard	02.11.2012
Cabela's Dangerous Hunts 2013	C	Xbox 360	Activision Blizzard	Activision Blizzard	02.11.2012
Cabela's Dangerous Hunts 2013 inkl. Top Shot Fearmaster Controller	C	Nintendo Wii	Activision Blizzard	Activision Blizzard	02.11.2012
Cabela's Dangerous Hunts 2013 inkl. Top Shot Fearmaster Controller	C	PlayStation 3	Activision Blizzard	Activision Blizzard	02.11.2012
Cabela's Dangerous Hunts 2013 inkl. Top Shot Fearmaster Controller	C	Xbox 360	Activision Blizzard	Activision Blizzard	02.11.2012
Cryostasis [Modern Games]	C	PC	Avanquest	Avanquest	02.11.2012
Das Geheimnis der Titanic	C	PC/Mac	Avanquest	Avanquest	02.11.2012
Death Track: Resurrection [Modern Games]	C	PC	Avanquest	Avanquest	02.11.2012
Faces Of War [Modern Games]	C	PC	Avanquest	Avanquest	02.11.2012
Law & Order: Legacies [Modern Games]	C	PC/Mac	Avanquest	Avanquest	02.11.2012
NecroVisioN [Modern Games]	C	PC	Avanquest	Avanquest	02.11.2012
NecroVisioN 2 – Lost Company [Modern Games]	C	PC	Avanquest	Avanquest	02.11.2012
Panzer Corps: Afrika Korps	C	PC	dtp	dtp	02.11.2012
Smart As...	C	PlayStation Vita	Sony Computer Entertainment	Sony Computer Entertainment	02.11.2012
Space Rangers 2: Reboot [Modern Games]	C	PC	Avanquest	Avanquest	02.11.2012
Star Wolves 2–in–1 Edition [Modern Games]	C	PC	Avanquest	Avanquest	02.11.2012
Star Wolves 3: Civil War [Modern Games]	C	PC	Avanquest	Avanquest	02.11.2012
Streets Of Moscow [Modern Games]	C	PC	Avanquest	Avanquest	02.11.2012
The Good Life	C	PC/Mac	Koch Media	Koch Media	02.11.2012
Top Strategiespiele Vol. III	C	PC	Koch Media	Koch Media	02.11.2012
Winx Feen Club 5	C	PC	Koch Media	Koch Media	02.11.2012
Yeti Bubbles: Verrückte Pinguine	C	PC	rokapublish	Avanquest	02.11.2012
KW 45					
Halo 4	A ³	Xbox 360	Microsoft	Diverse Distributoren	06.11.2012
Halo 4 – Limited Edition	A ³	Xbox 360	Microsoft	Diverse Distributoren	06.11.2012
Jack Keane und das Auge des Schicksals	A	PC	astragon	astragon	07.11.2012
Jack Keane und das Auge des Schicksals – Collector's Edition	A	PC	astragon	astragon	07.11.2012
LittleBigPlanet: Karting	A	PlayStation 3	Sony Computer Entertainment	Sony Computer Entertainment	09.11.2012
LittleBigPlanet: Karting – Special Edition	A	PlayStation 3	Sony Computer Entertainment	Sony Computer Entertainment	09.11.2012
Mass Effect Trilogy	A	PC	Electronic Arts	Electronic Arts	08.11.2012
Mass Effect Trilogy	A	Xbox 360	Electronic Arts	Electronic Arts	08.11.2012
Zumba Fitness: Core	A	Nintendo Wii	505 Games	NBG	08.11.2012
Zumba Fitness: Core	A	Xbox 360	505 Games	NBG	08.11.2012
Hotel Transsilvanien	B	Nintendo 3DS	Avanquest	Avanquest	05.11.2012
Iron Sky: Invasion	B	PC/Mac	TopWare Interactive	TopWare Interactive	09.11.2012
Iron Sky: Invasion	B	PlayStation 3	TopWare Interactive	TopWare Interactive	09.11.2012
Iron Sky: Invasion	B	Xbox 360	TopWare Interactive	TopWare Interactive	09.11.2012
Iron Sky: Invasion – Götterdämmerung Collectors Edition	B	PC/Mac	TopWare Interactive	TopWare Interactive	09.11.2012
Iron Sky: Invasion – Götterdämmerung Collectors Edition	B	PlayStation 3	TopWare Interactive	TopWare Interactive	09.11.2012
Iron Sky: Invasion – Götterdämmerung Collectors Edition	B	Xbox 360	TopWare Interactive	TopWare Interactive	09.11.2012
Jewel Master: Cradle Of Egypt 2 3D	B	Nintendo 3DS	rondomedia	rondomedia	06.11.2012
Saints Row: The Third – The Full Package	B	PC	THQ	THQ	06.11.2012
Saints Row: The Third – The Full Package	B	PlayStation 3	THQ	THQ	06.11.2012
Saints Row: The Third – The Full Package	B	Xbox 360	THQ	THQ	06.11.2012
Spy Hunter	B	Nintendo 3DS	Warner Bros. Interactive	Warner Bros. Interactive	09.11.2012
The Voice Of Germany	B	Nintendo Wii	bitComposer	Flashpoint	08.11.2012
The Voice Of Germany inkl. 2 Mikrofone	B	Nintendo Wii	bitComposer	Flashpoint	08.11.2012
Der Planer: Städtebau	C	PC	rondomedia	rondomedia	06.11.2012
Dustforce – Collector's Edition	C	PC	Headup Games	NBG	08.11.2012
Mystery Case Files: Ravenhearst	C	Nintendo DS	astragon	astragon	07.11.2012
Panzer Corps – Gold Edition	C	PC	dtp	dtp	09.11.2012
Shiver: Poltergeist	C	PC	astragon	astragon	07.11.2012
Smaragde der Zauberer 2	C	PC	astragon	astragon	07.11.2012
Ultimate Sci-Fi Collection	C	PC	Koch Media	Koch Media	09.11.2012

Titel	Ordertyp	Plattform	Publisher	Vertrieb	VÖ
Wildlife Park: Meine Haustiere	C	PC	Koch Media	Koch Media	09.11.2012
Airport Hamburg	S	PC/Mac	Aerosoft	Aerosoft	08.11.2012
KW 46					
Call Of Duty: Black Ops II	A ³	PC	Activision Blizzard	Activision Blizzard	13.11.2012
Call Of Duty: Black Ops II	A ³	PlayStation 3	Activision Blizzard	Activision Blizzard	13.11.2012
Call Of Duty: Black Ops II	A ³	Xbox 360	Activision Blizzard	Activision Blizzard	13.11.2012
Call Of Duty: Black Ops II – Care Package Edition	A ³	PlayStation 3	Activision Blizzard	Activision Blizzard	13.11.2012
Call Of Duty: Black Ops II – Care Package Edition	A ³	Xbox 360	Activision Blizzard	Activision Blizzard	13.11.2012
Call Of Duty: Black Ops II – Digital Deluxe Edition	A ³	PC	Activision Blizzard	Activision Blizzard	13.11.2012
Call Of Duty: Black Ops II – Hardened Edition	A ³	PlayStation 3	Activision Blizzard	Activision Blizzard	13.11.2012
Call Of Duty: Black Ops II – Hardened Edition	A ³	Xbox 360	Activision Blizzard	Activision Blizzard	13.11.2012
Die Sims 3: Jahreszeiten – Limited Edition	A ³	PC/Mac	Electronic Arts	Electronic Arts	15.11.2012
Disney Micky Epic: Die Macht der 2	A	Nintendo Wii	Disney Interactive Studios	Disney Interactive Studios	17.11.2012
Disney Micky Epic: Die Macht der 2	A	PlayStation 3	Disney Interactive Studios	Disney Interactive Studios	17.11.2012
Disney Micky Epic: Die Macht der 2	A	Xbox 360	Disney Interactive Studios	Disney Interactive Studios	17.11.2012
Disney Micky Epic: Macht der Fantasie	A	Nintendo 3DS	Disney Interactive Studios	Disney Interactive Studios	17.11.2012
F1 Race Stars	A	PC	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	16.11.2012
F1 Race Stars	A	PlayStation 3	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	16.11.2012
F1 Race Stars	A	Xbox 360	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	16.11.2012
Gran Turismo 5 – Academy Edition	A	PlayStation 3	Sony Computer Entertainment	Sony Computer Entertainment	16.11.2012
New Style Boutique	A	Nintendo 3DS	Nintendo	Nintendo	16.11.2012
Wonderbook: Das Buch der Zaubersprüche	A	PlayStation 3	Sony Computer Entertainment	Sony Computer Entertainment	14.11.2012
Agrar Simulator 2013	B	PC	UIG	Koch Media	16.11.2012
Agrar Simulator 2013 – Deluxe Edition	B	PC	UIG	Koch Media	16.11.2012
Black Mirror III [Nice Price]	B	PC	dtg	dtg	16.11.2012
King's Bounty: Warriors Of The North	B	PC	dtg	dtg	16.11.2012
Rift: Storm Legion	B	PC	Flashpoint	Flashpoint	13.11.2012
Rift: Storm Legion – Infinity-Edition	B	PC	Flashpoint	Flashpoint	13.11.2012
Saints Row 2 [PS3 Essentials]	B	PlayStation 3	THQ	THQ	16.11.2012
Sonic & All-Stars Racing Transformed – Limited Edition	B	Nintendo 3DS	Sega	Koch Media	16.11.2012
Sonic & All-Stars Racing Transformed – Limited Edition	B	PlayStation 3	Sega	Koch Media	16.11.2012
Sonic & All-Stars Racing Transformed – Limited Edition	B	PlayStation Vita	Sega	Koch Media	16.11.2012
Sonic & All-Stars Racing Transformed – Limited Edition	B	Xbox 360	Sega	Koch Media	16.11.2012
The Hip Hop Dance Experience	B	Nintendo Wii	Ubisoft	Ubisoft	15.11.2012
The Hip Hop Dance Experience	B	Xbox 360	Ubisoft	Ubisoft	15.11.2012
Tomb Raider: Underworld [PS3 Essentials]	B	PlayStation 3	F+F Distribution	F+F Distribution	16.11.2012
Angelica Weaver: Catch Me When You Can	C	PC	rondomedia	rondomedia	13.11.2012
Catan	C	PC	United Soft Media	United Soft Media	15.11.2012
Dark Mysteries: Der Seelensammler	C	PC	Rondomedia	Rondomedia	13.11.2012
Das Ritual: Die Rache der Geister	C	PC	Intenium	Koch Media	16.11.2012
Distant Worlds – Gold Edition	C	PC	dtg	dtg	16.11.2012
Distant Worlds: Return Of The Shakturi	C	PC	dtg	dtg	16.11.2012
Gray Matter [Nice Price]	C	PC	dtg	dtg	16.11.2012
Louisiana: Das Geheimnis der Sümpfe	C	PC	Koch Media	Koch Media	16.11.2012
Maestro: Noten der Unsterblichkeit	C	PC	astragon	astragon	14.11.2012
Stolz und Vorurteil	C	PC/Mac	Koch Media	Koch Media	16.11.2012
Supremacy MMA [Preis Hit]	C	PlayStation 3	505 Games	NBG	15.11.2012
Supremacy MMA [Preis Hit]	C	Xbox 360	505 Games	NBG	15.11.2012
Treasures Of Montezuma 2	C	Nintendo DS	dtg	dtg	16.11.2012
Sportangeln 2013: Osteuropa	S	PC	astragon	astragon	14.11.2012
KW 47					
Assassin's Creed III	A ³	PC	Ubisoft	Ubisoft	22.11.2012
Assassin's Creed III – Join Or Die Edition	A ³	PC	Ubisoft	Ubisoft	22.11.2012
Assassin's Creed III – Special Edition	A ³	PC	Ubisoft	Ubisoft	22.11.2012
Hitman: Absolution	A ³	PC	Square Enix Europe	Koch Media	20.11.2012
Hitman: Absolution	A ³	PlayStation 3	Square Enix Europe	Koch Media	20.11.2012
Hitman: Absolution	A ³	Xbox 360	Square Enix Europe	Koch Media	20.11.2012
Hitman: Absolution – Professional Edition	A ³	PC	Square Enix Europe	Koch Media	20.11.2012
Hitman: Absolution – Professional Edition	A ³	PlayStation 3	Square Enix Europe	Koch Media	20.11.2012
Hitman: Absolution – Professional Edition	A ³	Xbox 360	Square Enix Europe	Koch Media	20.11.2012
Die Hüter des Lichts – Das Videospiel	A	Nintendo 3DS	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	23.11.2012
Die Hüter des Lichts – Das Videospiel	A	Nintendo DS	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	23.11.2012
Die Hüter des Lichts – Das Videospiel	A	Nintendo Wii	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	23.11.2012
Die Hüter des Lichts – Das Videospiel	A	PlayStation 3	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	23.11.2012
Die Hüter des Lichts – Das Videospiel	A	Xbox 360	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	23.11.2012
Lego Der Herr der Ringe	A	Nintendo 3DS	Warner Bros. Interactive	Warner Bros. Interactive	23.11.2012
Lego Der Herr der Ringe	A	Nintendo DS	Warner Bros. Interactive	Warner Bros. Interactive	23.11.2012
Lego Der Herr der Ringe	A	Nintendo Wii	Warner Bros. Interactive	Warner Bros. Interactive	23.11.2012
Lego Der Herr der Ringe	A	PC	Warner Bros. Interactive	Warner Bros. Interactive	23.11.2012
Lego Der Herr der Ringe	A	PlayStation 3	Warner Bros. Interactive	Warner Bros. Interactive	23.11.2012
Lego Der Herr der Ringe	A	PlayStation Vita	Warner Bros. Interactive	Warner Bros. Interactive	23.11.2012

Titel	Ordertipp	Plattform	Publisher	Vertrieb	VÖ
Lego Der Herr der Ringe	A	Xbox 360	Warner Bros. Interactive	Warner Bros. Interactive	23.11.2012
Family Guy: Zurück ins Multiversum	B	PlayStation 3	Activision Blizzard	Activision Blizzard	23.11.2012
Family Guy: Zurück ins Multiversum	B	Xbox 360	Activision Blizzard	Activision Blizzard	23.11.2012
PlayStation All-Stars Battle Royale	B	PlayStation 3	Sony Computer Entertainment	Sony Computer Entertainment	23.11.2012
PlayStation All-Stars Battle Royale	B	PlayStation Vita	Sony Computer Entertainment	Sony Computer Entertainment	23.11.2012
The Rabbit's Apprentice: Im Bann des Zaroff	B	PC	Daedalic	rondomedia	20.11.2012
Tropico 4 – Gold Edition	B	PC	Kalypso Media	NBG	22.11.2012
Tropico 4 – Gold Edition	B	Xbox 360	Kalypso Media	NBG	22.11.2012
5 Wimmelbild-Spiele Vol.2 [Unsere besten Wimmelbildspiele]	C	PC	Intenium	Koch Media	23.11.2012
Airline Baggage Mania – Deluxe Edition	C	PC	Magnussoft	Koch Media	23.11.2012
Der Exorzist III [Deutschland spielt]	C	PC	Intenium	Koch Media	23.11.2012
Farmscapes	C	Nintendo 3DS	S.A.D.	S.A.D.	23.11.2012
Farmscapes	C	Nintendo DS	S.A.D.	S.A.D.	23.11.2012
Infected – Finde Theresa Morrisey	C	PC	Rondomedia	Rondomedia	20.11.2012
Jewel Quest Mysteries 4 – Das Orakel von Ur	C	PC	astragon	astragon	21.11.2012
Locomotive 4 – Deluxe Edition	C	PC	Magnussoft	Koch Media	23.11.2012
Puppet Show 4 – Rückkehr nach Joyville	C	PC	astragon	astragon	21.11.2012
Rita James u. das Rennen nach Shangri La [Unsere besten Wimmelbildspiele]	C	PC	Intenium	Koch Media	23.11.2012
Scarlett Frost und das Theater des Schreckens [Mystic Games]	C	PC	Intenium	Koch Media	23.11.2012
The Clockmaker – Die Stunde des Uhrmachers [Deutschland spielt]	C	PC	Intenium	Koch Media	23.11.2012
Theater Of The Absurd	C	PC	rondomedia	rondomedia	20.11.2012
Airbus X – Extended Edition	S	PC	Aerosoft	Aerosoft	22.11.2012
Die große Stellwerk Box 2	S	PC	Halycon	NBG	22.11.2012
Mega Airport Düsseldorf	S	PC	Aerosoft	Aerosoft	22.11.2012
KW 48					
Assassin's Creed III	A ³	Wii U	Ubisoft	Ubisoft	30.11.2012
Call Of Duty: Black Ops II	A ³	Wii U	Activision Blizzard	Activision Blizzard	30.11.2012
Darksiders II	A ³	Wii U	THQ	THQ	30.11.2012
Far Cry 3 – Limited Edition	A ³	PC	Ubisoft	Ubisoft	29.11.2012
Far Cry 3 – Limited Edition	A ³	PlayStation 3	Ubisoft	Ubisoft	29.11.2012
Far Cry 3 – Limited Edition	A ³	Xbox 360	Ubisoft	Ubisoft	29.11.2012
FIFA 13	A ³	Wii U	Electronic Arts	Electronic Arts	30.11.2012
New Super Mario Bros. U	A ³	Wii U	Nintendo	Nintendo	30.11.2012
Die Hüter des Lichts – Das Videospiel	A	Wii U	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	30.11.2012
Just Dance 4	A	Wii U	Ubisoft	Ubisoft	30.11.2012
Nintendo Land	A	Wii U	Nintendo	Nintendo	30.11.2012
ZombiU	A	Wii U	Ubisoft	Ubisoft	30.11.2012
Batman: Arkham City – Armoured Edition	B	Wii U	Warner Bros. Interactive	Warner Bros. Interactive	30.11.2012
Ben 10: Omniverse	B	Nintendo 3DS	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	30.11.2012
Ben 10: Omniverse	B	Nintendo DS	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	30.11.2012
Ben 10: Omniverse	B	Nintendo Wii	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	30.11.2012
Ben 10: Omniverse	B	PlayStation 3	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	30.11.2012
Ben 10: Omniverse	B	Wii U	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	30.11.2012
Ben 10: Omniverse	B	Xbox 360	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	30.11.2012
Legends Of Dawn	B	PC	UIG	UIG	30.11.2012
Marvel Avengers: Kampf um die Erde	B	Wii U	Ubisoft	Ubisoft	30.11.2012
Marvel Avengers: Kampf um die Erde	B	Xbox 360	Ubisoft	Ubisoft	30.11.2012
Mass Effect 3 – Special Edition	B	Wii U	Electronic Arts	Electronic Arts	30.11.2012
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	B	Wii U	Nintendo	Nintendo	30.11.2012
Sonic & All-Stars Racing Transformed – Limited Edition	B	Wii U	Sega	Koch Media	30.11.2012
Tekken Tag Tournament 2	B	Wii U	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	30.11.2012
Transformers Prime	B	Wii U	Activision Blizzard	Activision Blizzard	30.11.2012
Your Shape: Fitness Evolved 2013	B	Wii U	Ubisoft	Ubisoft	30.11.2012
Airline Tycoon II – Gold Edition	C	PC	Kalypso Media	Ubisoft	29.11.2012
Abyss – Grauen der Tiefe	C	PC	rondomedia	rondomedia	27.11.2012
Azada 3 – In Libro	C	PC	astragon	astragon	28.11.2012
Blood Knights	C	PC	dtp	dtp	28.11.2012
Family Party: 30 Great Games – Obstacle Arcade	C	Wii U	Namco Bandai Partners	Namco Bandai Partners	30.11.2012
Fishdom 3	C	PC	rondomedia	rondomedia	27.11.2012
Funky Barn	C	Wii U	505 Games	NBG	30.11.2012
Game Party: Champions	C	Wii U	Warner Bros. Interactive	Warner Bros. Interactive	30.11.2012
Ground Control Simulator [Preis Hit]	C	PC	Headup Games	NBG	29.11.2012
Polizei 2013 – Die Simulation	C	PC	rondomedia	rondomedia	27.11.2012
Sports Connection	C	Wii U	Ubisoft	Ubisoft	30.11.2012
Tiefbau Simulator [Preis Hit]	C	PC	Headup Games	NBG	29.11.2012
Warriors Orochi 3 Hyper	C	Wii U	Koch Media	Koch Media	30.11.2012
World Mosaics V	C	PC	astragon	astragon	28.11.2012
ATR 72-500	S	PC/Mac	Aerosoft	Aerosoft	29.11.2012
Mega Airport Helsinki	S	PC	Aerosoft	Aerosoft	29.11.2012
OmSi: Wien	S	PC	Aerosoft	NBG	29.11.2012
ProTrain Perfect 2 Add-on 15: München–Innsbruck	S	PC	NBG	NBG	29.11.2012

PC
27.11.2012
Funky Barn
Wii U
30.11.2012

G

Game Party: Champions
Wii U
30.11.2012
Gran Turismo 5 – Academy Edi.
PS3
16.11.2012
Gray Matter [Nice Price]
PC
16.11.2012
Ground Control Simulator
PC
29.11.2012

H

Halo 4
Xbox 360
06.11.2012
Halo 4 – Limited Edition
Xbox 360
06.11.2012
Hitman: Absolution
PC, PS3, Xbox 360
20.11.2012
Hitman: Absolution – Professional Edition
PC, PS3, Xbox 360
20.11.2012
Hotel Transsilvanien
3DS
05.11.2012

I

Infected Finde Theresa Morrisey
PC
20.11.2012
Iron Sky: Invasion
PC/Mac, PS3, Xbox 360
09.11.2012
Iron Sky: Invasion – Götterdämmerung Collect. Edition
PC/Mac, PS3, Xbox 360
09.11.2012

J

Jack Keane und das Auge des Schicksals
PC
07.11.2012
Jack Keane und das Auge des Schicksals – Collector's Edition
PC
07.11.2012
Jewel Master: Cradle Of Egypt 2 3D
3DS
06.11.2012
Jewel Quest Mysteries 4 – Das Orakel von Ur
PC
21.11.2012
Just Dance 4
Wii U
30.11.2012

K

King's Bounty: Warr. O. T. North
PC
16.11.2012

L

Law & Order: Legacies
PC/Mac

02.11.2012
Legends Of Dawn
PC
30.11.2012

Lego Der Herr der Ringe
PC, PS3, Xbox 360, Wii, NDS,
3DS, PS Vita
23.11.2012
LittleBigPlanet [PS3 Essentials]
PS3
November 2012
LittleBigPlanet: Karting
PS3
09.11.2012
LittleBigPlanet: Karting – Sp. Ed.
PS3
09.11.2012
Locomotive 4 – Deluxe Edition
PC
23.11.2012
Louisiana: Das Geheimnis der Sümpfe
PC
16.11.2012

M

Maestro: Noten der Unsterb.
PC
14.11.2012
Marvel Avengers: Kampf u. d. Erd.
Xbox 360, Wii U
30.11.2012
Mass Effect 3 – Special Edition
Wii U
30.11.2012
Mass Effect Trilogy
PC, Xbox 360
08.11.2012
Mega Airport Düsseldorf
PC
22.11.2012
Mega Airport Helsinki
PC
29.11.2012
Monster High: Labyrinth-Skaten
Wii, NDS
Dezember 2012
Mortal Kombat: Unchained
PSP
Dezember 2012
Mystery Case Files: Ravenhearst
NDS
07.11.2012

N

NecroVision [Modern Games]
PC
02.11.2012
NecroVision 2 – Lost Company
PC
02.11.2012
New Style Boutique
3DS
16.11.2012
New Super Mario Bros. U
Wii U
30.11.2012
Nike+ Kinect Training
Xbox 360
02.11.2012
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge
Wii U
30.11.2012
Nintendo Land
Wii U
30.11.2012

O

OmSi: Wien
PC
29.11.2012

P

Panzer Corps – Gold Edition
PC
09.11.2012
Panzer Corps: Afrika Korps
PC
02.11.2012
Paper Mario: Sticker Star
3DS
07.12.2012
PlayStation All-Stars Batt. Roy.
PS3, PS Vita
23.11.2012
Polizei 2013 – Die Simulation
PC
27.11.2012
ProTrain Perfect 2 Add-on 15: München-Innsbruck
PC
29.11.2012
ProTrain Perfect 2 Add-on: Baureihe 151
PC
06.12.2012
Puppet Show 4 – Rückkehr nach Joyville
PC
21.11.2012

R

Ralph reicht's
Wii, NDS, 3DS
Dezember 2012
Rift: Storm Legion
PC
13.11.2012
Rift: Storm Legion – Inf. Edition
PC
13.11.2012
Rita James und das Rennen nach Shangri La
PC
23.11.2012
Ritter Rost: Das Ritterturnier
PC
Dezember 2012

S

Saints Row 2 [PS3 Essentials]
PS3
16.11.2012
Saints Row: The Third – The Full Package
PC, PS3, Xbox 360
06.11.2012
Scarlett Frost und das Theater des Schreckens [Mystic Games]
PC
23.11.2012
Shadows – Haus der 1000 Sch.
PC
November 2012
Shiver: Poltergeist
PC
07.11.2012
Silent Hill: Book Of Memories
PS Vita
01.11.2012
Smaragde der Zauberer 2
PC
07.11.2012
Smart As ...

PS Vita
02.11.2012
Sniper Elite V2 – High Comm. Ed.
PC
02.11.2012
Sonic & All-Stars Racing Transformed – Limit. Edi.
PS3, Xbox 360, 3DS, PS Vita
16.11.2012
Wii U
30.11.2012
Space Rangers 2: Reboot
PC
02.11.2012
Sportangeln 2013: Osteuropa
PC
14.11.2012
Sports Connection
Wii U
30.11.2012
Spy Hunter
3DS
09.11.2012
Star Wolves 2-in-1 Edition
PC
02.11.2012
Star Wolves 3: Civil War
PC
02.11.2012
Stolz und Vorurteil
PC/Mac
16.11.2012
Streets Of Moscow
PC
02.11.2012
Supremacy MMA [Preis Hit]
PS3, Xbox 360
15.11.2012

T

Tekken Tag Tournament 2
Wii U
30.11.2012
The Clockmaker – Die Stunde des Uhrmachers
PC
23.11.2012
The Good Life
PC/Mac
02.11.2012
The Hip Hop Dance Experience
Xbox 360, Wii
15.11.2012
The Rabbit's Apprentice: Im Bann des Zaroff
PC
20.11.2012
The Voice Of Germany
Wii
08.11.2012
The Voice Of Germany inkl. 2 Mikrofone
Wii
08.11.2012
Theater Of The Absurd
PC
20.11.2012
Tiefbau Simulator [Preis Hit]
PC
29.11.2012
Tomb Raider: Underworld [PS3 Essentials]
PS3
16.11.2012
Top Strategiespiele Vol. III

PC
02.11.2012
Train Simulator 2013 – Railworks 4
PC
29.11.2012
Transformers Prime
Wii, NDS, 3DS
02.11.2012
Wii U
30.11.2012
Treasures Of Montezuma 2
NDS
16.11.2012
Tropico 4 – Gold Edition
PC, Xbox 360
22.11.2012

U

Ultimate Sci-Fi Collection
PC
09.11.2012
Uncharted – Drakes Schicksal [PS3 Essentials]
PS3
November 2012

V

Virtue's Last Reward
3DS, PS Vita
November 2012

W

Wächter von Mittelerte
PS3
07.12.2012
Warriors Orochi 3 Hyper
Wii U
30.11.2012
We Sing: Deutsche Hits 2
Wii
November 2012
We Sing: Deutsche Hits 2 inkl. 2 Mikrofone
Wii
November 2012
Wildlife Park: Meine Haustiere
PC
09.11.2012
Winx Feen Club 5
PC
02.11.2012
Wonderbook: Das Buch der Zaubersprüche
PS3
14.11.2012
World Mosaics V
PC
28.11.2012

Y

Yeti Bubbles: Verrückte Pinguine
PC
02.11.2012
Your Shape: Fitness Evolv. 2012
Wii U
30.11.2012

Z

ZombiU
Wii U
30.11.2012
Zone Of The Enders HD Coll.
PS3, Xbox 360
November 2012
Zumba Fitness: Core
Xbox 360, Wii
08.11.2012



ORDERTIPP: A³/A/B/C/SI Basierend auf Kriterien wie Produktqualität, Bekanntheitsgrad, Lizenz oder Marke sowie geplante Marketingaktivitäten, gibt die Redaktion eine Empfehlung, ob eine Neuheit absoluter Tophit (Triple A) ist, in hohen (A) oder geringeren Mengen (C) geordert werden sollte. Eine Sonderstellung nehmen SI-Titel (Special Interest) ein, deren thematische Ausrichtung für einen speziellen Kundenkreis interessant sein könnte.

USK – ALTERSFREIGABEN: Sofern bei Redaktionsschluss die USK-Altersfreigaben der vorgestellten Produkte vorliegen, werden diese abgebildet.