



Explosion der Produktionskosten

Dass Spiele teurer in der Herstellung sind als noch vor 20 Jahren, ist klar. Viele der Kostenprobleme sind aber auch selbst gemacht. Beispiel Rollenspiel (da mein persönliches Lieblingsgenre): Ein gutes Rollenspiel braucht keine Vollvertonung um gut zu sein, es braucht auch keine State-of-the-Art-Grafik oder eine riesige Open World. Für ein gutes Rollenspiel braucht es drei Dinge: eine gute Geschichte (auch in Nebenquests), ein stimmiges Worldbuilding und eine gute Progressmechanik (Level- und Ausrüstungsgegenstände). Um nicht missverstanden zu werden: Vollvertonung, tolle Grafik und auch Open World können ein Rollenspiel bereichern – aber nur, wenn dann nicht in den genannten Kerndisziplinen gespart wird. Und da machen es sich meiner Meinung nach die beiden Big-Bs (Bethesda und Bioware) heutzutage viel zu einfach.

acer palmatum

Solche Signale sagen für mich alles: »Laut Brancheninsidern bezahlt Activision für die Marketingkampagne von Call of Duty: Modern Warfare 2 rund 200 Millionen US-Dollar – viermal so viel wie für die eigentliche Entwicklung.« Das bedeutet: Hauptsache viel Tamtam und Millionen von Zufallskäufern schlagen zu. So macht man Erfolge! Wenn man den Anstieg der Entwicklungskosten noch genauer unter die Lupe nehmen könnte, dann käme man sicher zu solch einem Ergebnis (Bauchgefühl): 1.) Die tatsächlichen Entwicklungskosten für Programmierer und Grafiker wachsen nur marginal, quasi nur, um die Teuerungsrate auszugleichen. 2.) Diese wirklichen Kostentreiber kamen/kommen hinzu: Die Engine wird eingekauft und nicht mehr selbst gemacht, bzw. eine alte, eigene gepflegt. Physik-, Kopierschutz-, xxx-, yyy-, zzz-Engine wird auch noch hinzugekauft. Dann müssen noch die ganzen neuen (neu bedeutet immer gut bezahlt!) Koryphäen ihren Senf dazu geben: »Wie und wo binde ich nun die ganzen Lootboxen, In-

Game-Shops, etc. pp. gewinnbringend ein?«, inklusive dem gesamten Rattenschwanz: »Wie knechte ich die Entwickler dazu, ihr liebgewonnenes Baby auf diese Art zu verhunzen, meist gegen ihren Willen und ihr Ehrgefühl?« Dann kommen noch die Marketingkoryphäen, die diese »Abzocke nach dem Vollpreiskauf« herunterreden und in den wichtigen Ländern Lobbyismus betreiben, damit das alles nicht noch zu verbotenen Glücksspiel deklariert wird. **Agent_S**

Wenn die Publisher dieses Modell weiter durchziehen wollen, frage ich mich, warum die alle so scharf auf einen zukünftigen Streaming-Service sind. Wer zur Hölle bezahlt denn monatlich hohe Beträge für ein Abo, wo er doch eh nur maximal ein bis zwei Spiele über Monate oder Jahre aktiv spielt. Das beißt sich doch gegenseitig. Aber wir sollten in erster Linie auf uns selber schauen. Denn lieblos zusammengeschusterte Massenware lässt sich doch gerade heute meist direkt erkennen und am besten mit einem Nichtkauf abstrafen. So jedenfalls handhabe ich es nun schon seit Jahren. Ich finde aber auch, dass immer noch mehr als genug gute Titel erscheinen, zumindest komme ich nach wie vor nicht hinterher, um alles nachzuholen. **ezechiel**

Sehr guter Artikel mit detaillierten Einblicken. Die veränderte Release-Politik, insbesondere die massiv heruntergefahrte Anzahl an Spielen großer Publisher spürt man sehr stark. Gerade auch zur E3 haben daher die Pressekonferenzen ihren Reiz verloren, wie ich finde. Ubisoft beispielsweise hat kein einziges neues Spiel angekündigt, viele gezeigte Titel waren bereits Teil der Pressekonferenz vom letzten Jahr. Die PK von Microsoft war zwar spannend, aber nur weil man Dutzende (sehr gute) Spiele von 3rd-Party-Entwicklern gezeigt hat, das eigene Portfolio wurde auf Gears of War und Halo zusammengeschumpft. **haep**

Herzlichen Dank für diesen tollen Hintergrundbericht. Wie angeschnitten, ist man in der Branche wohl mehr als zugeknöpft, was konkrete Zahlen angeht. Eines dämmerte mir allerdings recht zeitnah, denn mit 188 Millionen US-Dollar ist Star Citizen wohl unter den Top 3 bei den Spielen mit den höchsten Entwicklungskosten. Es wird einerseits langweilig und gleichzeitig recht düster ob der Zukunft, die uns am PC ins Haus steht.

Stiegen jetzt die Entwicklungskosten tatsächlich so immens in die Höhe, wenn man die Einsparpotenziale durch Outsourcing berücksichtigt? Sind Service-Games also zwingend erforderlich, um überhaupt ein Spiel zu veröffentlichen? Volle Zustimmung dabei, dass man in den 7.000 Spielveröffentlichungen bei Steam irgendwie an Aufmerksamkeit kommen muss, doch meiner Meinung nach ist das Problem eben hausgemacht. Man darf sich schlussendlich nicht darüber beschweren, in einem Meer aus Entwicklern nur ein kleines Stück vom Kuchen zu bekommen, da man schon vorher weiß, auf was man sich einlässt – platt formuliert: sich über Kopfschmerzen beschwert, wenn man mit dem Kopf durch die Wand will. Geradezu grotesk sind die Zahlen an Marketingbudgets der Großen, um ihre doch durchaus populären Spielereihen weiter zu promoten. **johnnyD**

Die Siedler

Nach dem ausführlichen Bericht wird mir wieder einmal schmerzhaft bewusst, wie sehr ich doch die guten alten Aufbauspiele vermisse. Die letzten Siedler-Teile haben mich kalt gelassen, aber die Vorschau hat mein Interesse geweckt. **Raveen**

Anno ... Siedler ... unglaublich, die Spiele meiner Jugend kehren zurück und scheinen endlich auch an deren Essenz anzuknüpfen. Es könnte sein, dass uns wirklich fantastische Zeiten bevorstehen. Ich freue mich und kann sogar mit Ubisoft meinen Frieden machen. **MarcoKaribik**

Welch großartige Neuigkeit! Ich hatte schon seit Jahren keine Hoffnung mehr auf ein echtes Siedler und freu mich fast wie damals zu Siedler-2-Zeiten. Danke für den gelungenen, ausführlichen Artikel. **vooban**

Desperados 3

Spätes 2019? Geschenk, wenn das Spiel dafür gut gemacht ist! Ich hätte mir zwar unbedingt auch Shadow-Tactics-DLCs gewünscht (Vergangenheitsmissionen für alle Charaktere? Team gegen Yakuza?), aber wenn ich einen guten Nachfolger zu Desperados 1 kriege, und das hier sieht danach aus, dann immer her damit! **Vigilluminatus**