

DAS WAR

2018

Achtung, letzte Runde für das Jahr 2018! Es ging ziemlich heiß her – und auch wenn wir im PC-Sektor nicht gerade unter Spitzenspielen begraben wurden, hat sich doch sehr viel bewegt. Zu verdanken haben wir das vor allem ... der Gaming-Community selbst.



Der Autor

Benjamin Kegel werkelt seit 1999 als Videospiele- und Technikjournalist. Er hat mittlerweile über 5.000 Artikel auf der Uhr – angefangen bei der kleinen Newsmeldung bis hin zum kompletten Game-Guide-Heft (Hach ja, damals ...). Von Bochum bis Fürth und von der Volontär-Besenkammer bis zum glorreichen Chefredaktions-Büro hat Ben so ziemlich alles gesehen, was die Branche hierzulande zu bieten hat. Sein Herz schlägt trotz des allmächtigen Internets immer noch für Printmagazine. Bens erstes bezahltes Review galt übrigens Shadowgate Classic für den Game Boy, sein PC-Lieblingsspiel 2018 war Subnautica.

Es gibt einige Dinge, die gehören zu dem würdevollen Ende eines Jahres einfach dazu: ein Weihnachtsmarathon inklusive Fresskoma zum Beispiel. Endlich mal Urlaub, um die ganzen alten Nasen wiederzusehen. Die mit Freunden durchgefeierte Nacht zu Silvester. Die mit einem Kater durchgeschlafene Nacht darauf. Und selbstverständlich ist auch ein zünftiger Rückblick auf das abgelaufene Computerspiel-Jahr fester Bestandteil eines unterhaltsamen Dezembers. Bereitet euch also vor, verehrte Kollegen an Maus und Keyboard, denn es gibt viel zu resümieren! Mit dem Großmeister dieses Jahres legen wir los.

Fortnite for the win!

Der glasklare König, General und Chef in Personalunion war 2018 nur einer: Fortnite. Aus keinem Stream war das gute Stück wegzudenken. Nachdem Avantgardisten wie DayZ dem Battle-Royale-Genre den Weg bereitet und Playerunknown's Battlegrounds und Fortnite vor Gericht ihre eigene Urheberrechts-Schlacht ausgefochten hatten, krönte sich dieses Jahr Epic Games' wandlungsfähiger Genreprimus zum absolut unangefochtenen Champion seiner Art.

Ein paar Zahlen gefällig? Bitteschön: In seinen Peak-Zeiten brachte es Fortnite diesen November auf unfassbare 200 Millionen Spieler (knapp ein Viertel der Einwohnerzahl Europas), von denen in Spitzenzeiten bis zu 8,3 Millionen gleichzeitig vor dem Keyboard, dem Handy oder dem Controller saßen. Stellt euch vor, jeder zehnte Mensch in Deutschland spielt jetzt im Moment Fortnite – das sind die unfassbaren Dimensionen, die Epic Games' Free2Play-Monster ausmachen. Geschätzt etwas über zwei Millionen Euro nimmt der Battle-Royale-Superstar dabei im Moment ein – jeden einzelnen Tag. Und das nur in der Mobile-Sparte.

Klar, dass sich da viele potenzielle Mitbewerber dranhängen und ein Stück vom offenbar riesigen Umsatzkuchen abschneiden



Cyberpunk 2077 beherrschte im Sommer die Schlagzeilen. Das Rollenspiel der The-Witcher-Macher verzückte uns in der Redaktion genauso wie die Spieler da draußen. Deshalb schrieb Michael Graf die längste Titelstory des Jahres über Cyberpunk 2077 – sie war fast 40.000 Zeichen lang! Wir haben kurz drüber nachgedacht, die Schriftgröße im Artikel zu verkleinern.

wollten – aber wie ihr euch sicher vorstellen könnt, hat Fortnite anderen hoffnungsvollen Battle-Royale-Teilnehmern nichts von eben diesem Kuchen übrig gelassen: The Culling ist an Epic Games' Marktmacht dieses Jahr ebenso gescheitert wie Radical Heights oder Islands of Nyne. In alle schauten die Spieler kurz rein, bevor sie sich sofort wieder zurück in Richtung Champion aufmachten.

Call of Battle Royale

Einzig der Blackout-Modus von Call of Duty: Black Ops 4 konnte gegen diese Marktmacht bestehen. Dafür musste Treyarch aber auf den gewohnten Solomodus mit Hollywood-tauglicher Bombastinszenierung verzichten. Überraschung: Kaum ein Spieler hat die dröfligste Skript-Sause aus dem Hause Activision vermisst und Black Ops 4 verkaufte sich dennoch wie geschnittenes Brot, auch wegen dem Status als ernste Fortnite-Alternative ohne die technischen Probleme von Playerunknown's Battlegrounds.

39 der 50 von deutschen Nutzern am meisten angesehenen Gaming-Videos auf YouTube galten 2018, jawoll, Fortnite. Den zweiten Platz teilen sich Far Cry 5 und Rainbow Six Siege mit jeweils mächtigen drei Top-50-Einträgen. Auch unter allen Computerspiel-Suchbegriffen auf Google war der Titel die unangefochtene Nummer 1. Fortnite war sogar so übermächtig, dass es im Alleingang Sonys Standpunkt zu Account-Locks auf der PlayStation 4 zum Einsturz gebracht und die Charaktere der Spieler für andere Systeme freigesetzt hat.

Wohin mit der Fortnite-Kohle?

Battle-Royale-Spiele haben laut der Webseite Business Insider dieses Jahr einen Umsatz von zwei Milliarden Dollar generiert. 2019 soll sich dieser Betrag verzehnfachen. Mit etwas Glück dürfte 2019 auch der Wert von Epic Games selbst an der 10-Milliarden-Grenze kratzen. Und was macht die Firma mit der ganzen Kohle? Sie gründet im Dezember 2018 mit dem Epic Games Store einen Konkurrenten für die digitale Vertriebsplattform Steam. Dabei ist das aktuelle Geschäftsmodell des Newcomers durch seine Gebührenstrukturen vor allem für kleinere und Indie-Entwickler spannend. Für uns Spieler dank Plänen zur regelmäßigen Veröffentlichung kostenloser Spiele ebenfalls – wären da nicht die von manch einem kritisch beäugten Exklusivveröffentlichungen.

Lootbox-Nachtrag: Zunehmend verboten

Aber auch auf der anderen Seite der Sieger/Verlierer-Skala war einiges geboten! Wenn es etwa darum geht, sich angesichts eines nähernden Fäkalornados aufs Dach zu stellen, sich das Hemd vom Körper zu reißen, die Arme auszubreiten und herausfordernd »Come at me!« zu brüllen, ist traditionell ein Unternehmen immer gerne vorne mit dabei: der (u. a.) Sportspiel-Riese Electronic Arts.

Ihr erinnert euch doch sicher noch an den mit Lootboxen vollgestopften Start von Star

GameStar 2018: Die 250. Ausgabe

Das ist mal eine Hausnummer! Dieses Jahr gab es 250 Ausgaben GameStar zu feiern – mit einem großen Jubiläumsheft 08/2018 und vielen Specials. Die Redakteure erzählten euch von ihrer Lieblingsausgabe aus 21 Jahren GameStar, in Textform wie auch im Video. Es gab Wünsche für die Zukunft – inklusive einer nicht ganz ernst gemeinten Vorschau auf Ausgabe 500. Als besonderes Schmankerl nahmen wir die wichtigsten Menschen der Welt – euch, unsere Leser – mit auf eine Reise hinter die Kulissen von GameStar. Im Rahmen einer aufwändigen Video-Dokumentation zeigten wir, wie eine Print-Ausgabe des besten PC-Spielehefts aller Zeiten entsteht – von der Konzeption bis zum Druck. Auf 250 weitere Ausgaben!



Wars Battlefront 2 Ende 2017? An den megadowngevotesen Reddit-Thread, an »A sense of pride and accomplishment«*, was als zeitloser Evergreen in das Sprüchebuch der Gaming-Community eingegangen ist? Nun, die echten Konsequenzen aus diesem ganzen Fiasko zogen sich durch das gesamte Jahr 2018. Ist ja auch logisch, Politik und Gesetzgebung bewegen sich eben langsam, da sind zwölf Monate ein Witz. Trotzdem hat sich in diesem Jahr hier sehr viel getan: Von der EU über China bis runter nach Australien

haben sich etliche politische Gremien mit der Frage beschäftigt, ob Lootboxen a) den Tatbestand des Glücksspiels erfüllen, b) damit in ihrer jetzigen Form eventuell illegal sind und c) die kleinen, digitalen Zufallsgewinn-Pakete vielleicht generell nichts in Computerspielen gerade auch für Kinder zu suchen haben. Neben echten Gesetzen zur Regulierung von Lootboxen wurden dank der Gegenwehr der Spieler auch zahlreiche Jugendschutz-Kontrollsysteme für diese noch recht neue Form des digitalen Glücksspiels



Zum ersten Mal seit fünf Jahren veröffentlicht Valve mit Artifact ein neues Spiel – und es ist nicht Half-Life 3, sondern dann doch »nur« eine Kartenadaption von Dota 2. Für das vermeintliche Pay2Win-Prinzip hagelt es Kritik von Seiten der Spieler.

fit gemacht. Die Kreditkarten unkundiger Eltern werden dafür noch dankbar sein.

Ende November meldete sich auch die International Game Developers Association (IGDA) mit ihren über 12.000 Vertretern aus Video- und Computerspielentwicklern zum Thema Lootboxen zu Wort. Der Eintrag auf der Blog-Seite der IGDA (<https://www.igda.org/blogpost/1016423/313945/Call-to-Action-Loot-Boxes>) lässt sich dabei zusammenfassen mit: Wir müssen uns als Entwickler selbst um einen ordentlichen Umgang mit Lootboxen kümmern, sonst kümmern sich die Gesetzgeber für uns darum. Und das will schließlich niemand.

Meine persönliche Meinung zum korrekten Umgang mit Lootboxen beinhaltet einen Mülleimer und einen starken Wurfarm, aber das muss letztendlich jeder für sich selbst entscheiden. Ihr als Fans habt euch 2018 jedenfalls entschieden – und zwar dafür, nicht mehr ohne Gegenwehr als Ziel für Gier oder scheinheilige PR-Stunts herzuhalten.

Ist Gaming frauenfeindlich?

Das bringt uns natürlich direkt zur nächsten Watschen für Electronic Arts: Battlefield 5. Dem Spiel einen schlechten Start zu attestieren, wäre noch höflich ausgedrückt.

»Schuld« daran waren angeblich die überkritischen und genervten Kunden. Die waren nach diesem Statement gleich noch kritischer und genervter. Dabei ging es gar nicht mal so sehr um die Inhalte des Spiels: Battlefield 5 rückte direkt nach Battlefront 2 weibliche Protagonisten ins Zentrum seiner Kampagne. Spieler sorgten sich um historische Korrektheit – bei einer Serie, die dafür bekannt ist, dass Spieler auf den Flügeln von Jets balancieren und Buggys mit C4-Sprengstoff in die Höhe katapultieren.

Natürlich haben wir im Gaming-Sektor nach wie vor mit echten Schwierigkeiten beim Thema Sexismus zu kämpfen, zumal unser Feld eine extrem männerlastige Domäne ist. Das jüngste Beispiel für die leider immer wieder aufflammenden Grabenkämpfe ist die Klage wegen sexueller Belästigung gegen Riot Games. Offenbar hat beim League-



Diablo Immortal erntet Buhrufe – aber vorher reagieren die Blizzcon-Zuschauer sehr positiv auf Warcraft 3: Reforged. Kein Wunder, wird damit 2019 doch schließlich das wohl beste Echtzeitstrategie-Spiel aller Zeiten remastert – Grafik, Missionen und Zwischensequenzen bekommen ein merkliches Upgrade verpasst. Wir freuen uns schon drauf!

of-Legends-Entwickler die hauseigene Männerkultur mit unangebrachten Sexwitzen, offener Diskriminierung der Geschlechter und deren viel zu lascher Ahndung mittlerweile solche Ausmaße angenommen, dass sich seit Ende 2018 die Gerichte mit dem Thema befassen müssen. In diesem Bereich muss die Gaming-Industrie noch viel aufholen, da sind andere Branchen schon weiter.

Die Großen kommen ins Stolpern

Noch kein Fall für die Justiz, aber dennoch einer der größten Aufreger 2018: die Blizzcon Anfang November – immerhin die größte Blizzcon aller Zeiten. Hier haben die Fans vor Ort die geplante Veröffentlichung von Diablo Immortal auf Mobile komplett versenkt. Ein Zuschauer stand sogar während der Frageunde vor versammeltem Publikum auf und fragte ins Mikrofon, ob es sich bei der Ankündigung um einen fehlplatzierten Aprilscherz handle. Blizzards Mitarbeiter auf der Bühne durften einem echt leidtun – sie können ja nichts dafür, dass der Begriff »Mobile

Game« mittlerweile in seiner Beliebtheit irgendwo zwischen Bahnstreik und Wurzelbehandlung angekommen ist.

Irre: Der folgende Shitstorm hatte sogar negative Auswirkungen auf den Aktienkurs von Publisher Activision Blizzard. Und wenn die Hersteller eine Sprache verstehen, dann die des Geldes. Die Botschaft dürfte also angekommen sein: PC-Spieler wollen nicht, dass ihre liebsten Marken anderweitig ausgenutzt werden, sie wollen ein richtiges Diablo 4. Zuvor hatte sich schon ein anderer Großer mit der Ankündigung einer Handy-Adaption in die Nesseln gesetzt. Na, erratet ihr, um wen es geht? Genau, Electronic Arts! Ein neues Command & Conquer klang so schön: Doch dann sprang dabei mit Rivals nur ein Mobile-Spiel heraus.

Immerhin: Die überwältigende negative Kritik hat sicher dazu beigetragen, dass Electronic Arts kurz darauf Remaster des allerersten C&C und von Alarmstufe Rot angekündigt hat – manchmal lohnt es sich für Spieler eben doch, den Mund aufzumachen oder die Schleusen des Hasses auf Reddit und YouTube zu öffnen.

Facebook hat Löcher

Eine andere Plattform zum Meinungsaustausch hatte 2018 ihren eigenen Riesen-skandal zu verkraften, der zwar nur am Rande mit Computerspielen zu tun hatte, aber uns dennoch alle wochenlang im Atem hielt: Facebook hat Datenlecks so groß wie vom Nordpol abbrechende Eisschollen, Facebook hat dabei geholfen, den US-Wahlkampf zu beeinflussen, Facebook spioniert Android-Nutzer gnadenlos aus.

Der Shitstorm darüber spielte sich ausnahmsweise nicht nur im Internet ab, sondern beschäftigte auch die US-Politik, Facebook-CEO Mark Zuckerberg musste vor US-Senat und EU-Parlament aussagen. Viel gebracht hat das ebenso wie die Kampagne

Die 250 besten PC-Spiele aller Zeiten



(375.975 Zeichen, 35 Seiten) und meistgeklickte Artikel des Jahres im Heft und auf GameStar.de: mehr als 1,5 Millionen Abrufe, über 2.200 Kommentare, dazu viele Aktionen rund um die Top-Liste wie eine Hass-Kolumne von WAsD-Herausgeber Christian Schiffer, unsere Video-Abrechnung mit den Kollegen (»Wo ist Master of Orion 2, ihr Dünnbrettbohrer?«) und die Top 10 mit den Ex-GameStar-Redakteuren Gunnar Lott und Christian Schmidt.

Im Zuge der 250. Ausgabe nahmen wir überdies das größte Projekt des Jahres in Angriff: Wochenlang bereitete die Redaktion ein allumfassendes Ranking der 250 besten PC-Spiele aller Zeiten vor – mit internen Abstimmungen, Diskussionen und Last-Minute-Gesuchen der Marke »Also mein Lieblingsspiel muss unbedingt höher platziert werden!«. Am Ende entstand daraus der umfangreichste

»Delete Facebook« leider nicht. Auch dank einer millionenschweren PR-Offensive zur Minimierung des Schadens kam der Mega-Konzern mit einem blauen Auge davon, weil wir ja irgendwie alle doch weiterhin nicht auf Facebook verzichten wollen.

Preistreiber Nvidia

Kein gutes Haar gelassen hat die Gaming-Community derweil an Nvidia. 2018 war der Grafikkarten-Hersteller praktisch ohne Konkurrenz, da AMD lediglich einen einzigen 3D-Beschleuniger veröffentlichte. Die GeForce-Macher sahen ihre Chance gekommen, die Preise für neue Grafikkarten nach dem 2018 anfänglich weiter anhaltenden, zur Mitte des Jahres aber einschlafenden Kryptomining-Boom weiter hochzuschrauben. Das neue Nvidia-Flaggschiff GeForce RTX 2080 Ti kostet über 1.300 Euro – und dabei reichen dessen technische Spezifikationen nicht einmal dazu aus, die angebliche neue Wundertechnologie Raytracing im neuen Battlefield 5 ohne gigantische Performance-Einbußen abzubilden. Den folgenden Shitstorm hat sich Nvidia mit solch einer kundenfeindlichen, vom Grafikkarten-Monopol begünstigten Haltung redlich verdient.

Vermeidet Plastikmüll!

Wortwörtlich eingetütet hat das Jahr 2018 zum Schluss dann noch Bethesda mit Fallout 76: Käufer der schweine-teuren Sonderedition staunten nicht schlecht, als sie in ihrem Deluxe-Paket statt des versprochenen und vor allem beworbenen Seesacks aus echtem, hochwertigen Baumwolltuch denselben Seesack aus billigem Ramsch-Nylon vorfanden. Da war ein Beschwerdesturm natürlich vorprogrammiert.

Bethesdas Meinung dazu: »Haben wir nicht besser hingekriegt, hier habt ihr ein bisschen Geld für unseren Item-Shop«. Ja, das kam gut bei den Kunden an. Die vielen Motzereien brachten Bethesda zum Einlenken, die Tasche aus dem versprochenen Material wird nachgeschickt – mit Lieferzeiten von bis zu sechs Monaten. Die Käufer wurden dadurch aber immerhin von all den technischen Bugs plus dem unvermeidlichen Echtgeld-Shop innerhalb des Spiels abgelenkt. Es war schon beinahe erschreckend, in was für einem desolaten Zustand hier eines der bedeutendsten AAA-Studios die Fortsetzung einer der bedeutendsten Spielserien aller Zeiten präsentiert hat. Inhalt, Storyansatz, Präsentation, Technik, Engine, Ideen – alles war bei Fallout 76 irgendwo zwischen schlecht und völlig veraltet. Eine gute Sache hat das Ganze vielleicht: Bei Bethesda hat man nun rechtzeitig vor The Elder Scrolls 6 und Starfield einen ganz gesunden Warnschuss abbekommen. Hoffentlich kam der nicht zu spät – auch mit Blick auf eine neue Engine.

Kundenaufstand

So war 2018 das Jahr der klaren Ansage: Wir sind eure Kunden. Wir wissen, was wir wol-



Das Jahr fing prima an, mit dem Auftakt einer neuen PC-Offensive von Microsoft. Der Windows-Konzern remasterte nämlich mit Age of Empires eine seiner ältesten und erfolgreichsten Spieleserien. Die Definitive Edition lässt die Antike in neuem Glanz erstrahlen, jedoch wurden jedoch auch alte Wegfindungsprobleme in die Neuzeit übernommen.

Hakenkreuze in deutschen Spielen okay?

Fast etwas zu leise ging 2018 auch eine spektakuläre Entscheidung zum Thema Hakenkreuze in Videospielen durch die Medien. Bisher waren Propagandasymbole verfassungswidriger Organisationen, also eben auch die Insignien der NSDAP, in Videospielen unzulässig. Ich erinnere mich noch gut daran, wie ich vor ein paar Jahren mit der Lupe in der einen und einer Liste von Nazi-Symbolen in der anderen Hand über meinen eigenen Heften stand und jeden einzelnen Screenshot in Artikeln zu Wolfenstein und Co. Pixel für Pixel nach allen erdenklichen Propagandazeichen abgesucht habe. Das war immer nervig, aber leider notwendig – andernfalls hätten wir in unseren Magazinen nämlich verfassungsfreundliche Symbole veröffentlicht und uns damit nach § 86 StGB strafbar gemacht.

Das war vor allem immer dann besonders motivierend, wenn ein paar Tage darauf ein Indiana-Jones-Streifen über den Bildschirm flimmerte, in dem sich Harrison Ford ganz leger an Hakenkreuz-Fahnen vorbeischlingelt. Warum Filme das dürfen, Videospiele bisher aber nicht? Das lag an der Sozialadäquanzklausel aus § 86 Absatz 3 StGB, die letztendlich besagt: »Kunst darf das!«. Stellt sich also die Frage: Wenn Filme Kunst sind, gilt das dann nicht auch für Videospiele? Seit 2018 lautet der Standpunkt der Obersten Landesjugendbehörden und damit auch der USK: »Möglicherweise. Wir entscheiden ab sofort im Einzelfall.« Mehr ist auch gar nicht nötig, denn Spiele mit Hakenkreuz-Kontext sind eben auch genau das: Einzelfälle. Der erste davon war der PC-Titel Through the Darkest of Times. Auf der Gamescom-Demo 2018 fanden sich hier zum ersten Mal offiziell und dank USK-Erlaubnis legal Nazi-Symbole in der deutschen Version eines Computerspiels. Die USK-Erlaubnis zur Darstellung von Nazi-Symbolen erhielt Through the Darkest of Times, weil es sich klar gegen das NS-Regime stellt, die Symbole in einem historischen Kontext aufarbeitet und diese weder verharmlost noch verherrlicht. Das scheint wohl die Leitlinie der USK zur neuen Hakenkreuz-Regelung zu sein und dürfte vielen Videospieldesignern als Präzedenzfall dienen.



Abwertungen für Pay2Win-Mechaniken

In einem weltweit beachteten und in dieser Konsequenz unseres Wissens nach einmaligen Schritt hat GameStar dieses Jahr Konsequenzen aus dem Lootbox-Drama gezogen:

Seit März 2018 werten wir Pay2Win-Mechaniken in unseren Tests grundsätzlich ab. Spiele wie NBA 2K19 oder FIFA 19 erhielten von uns Abzüge von 15 beziehungsweise 5 Punkten für unfaire Bezahlmechaniken in Verbindung mit Lootboxen und Mikrotransaktionen, weil diese sich direkt auf das Gameplay auswirken, statt lediglich kosmetische Änderungen gegen Echtgeld anzubieten. Aber das neue Wertungssystem erlaubt auch dynamische Aufwertungen: Nachdem Mittelmeer: Schatten des Krieges per Patch von seinen nervigen Lootboxen befreit wurde, vergaben wir im Nachtest wieder die Originalwertung.



len und was nicht. Wir erwarten, entsprechend ernst genommen zu werden. Unser Geduldsfaden mit Entscheidungen gegen uns wird immer kürzer. Und nein, eure traditionsreichen Spielmarken schützen weder eure Titel noch eure Firma vor Kritik.

Ist Crunch Time unverzichtbar?

Doch kein noch so großer Aufstand der Community konnte das vielleicht größte Versäumnis 2018 beheben: Red Dead Redemp-

tion 2 erschien nur für Konsolen, eine PC-Version folgt möglicherweise 2019, vielleicht aber auch gar nicht. Dass der zweite Teil des legendären Western-Showdowns auf Blu-ray gepresste Genialität ist, brauchen wir an der Stelle ja gar nicht zu diskutieren. Spielwelt, Produktionswerte, Charaktere, Drehbuch, Handling – Red Dead Redemption 2 hat in vielen Bereichen Maßstäbe gesetzt. Unter anderem aber eben auch beim Thema Arbeitszeiten. Im Oktober ließ Dan

Houser, Chef der Kreativabteilung bei Rockstar, im Rahmen eines Interviews verlauten, er »habe im Jahr 2018 mehrere Male 100-Stunden-Wochen auf der Arbeit geschoßen«. Was folgte, war eine überfällige Diskussion über den sogenannten Crunch, ohne den es im Spielesektor scheinbar nicht möglich ist, einen Titel rechtzeitig zum Veröffentlichungstermin herauszubringen. Dabei kam es im Fall von Rockstar laut Aussagen von Mitarbeitern gegenüber den Kollegen von Eurogamer und Kotaku zu Arbeitsbedingungen, die sie krankmachen würden. Die Gift für ihre Beziehungen wären. Die sie über ein Ende oder einen Wechsel ihrer Karriere nachdenken lassen.

Rockstar Games reagierte – mit offiziellen Statements und einer Twitter-Offensive, in deren Rahmen alle Mitarbeiter dazu aufgefordert wurden, ihre Meinung zur Überstundenproblematik kundzutun, ohne Repressalien seitens der Vorgesetzten fürchten zu müssen. Die meisten der Mitarbeiter, die sich so zu Wort meldeten, zeichneten ein anderes Bild als die (anonymen) Aussagen gegenüber Eurogamer und Kotaku: Ja, man arbeite zuweilen mal länger, aber immer freiwillig und immer aus Leidenschaft für das eigene Projekt. Also doch kein Skandal?

Überstunden aus Spaß?

Ich tat das im ersten Moment als PR-Kampagne seitens Rockstar Games ab. Doch dann kam ich ins Grübeln: Habe ich mich in meinem Leben nicht genauso verhalten? Denn während ich in meinen alten Tagen als festangestellter Redakteur arbeitete, saß ich eigentlich immer in der Mitte von Teams der feinsten deutschen Spielepresse. Und was habe ich in der Zeit so gemacht? Ich habe Hunderte Euro meines eigenen Geldes in HDMI-Kabelverteiler investiert, um damit während der Wochenenden in meiner eigenen Freizeit die geilsten AV-Hardwaresysteme aufzubauen, die es je an einem Zocker-Arbeitsplatz nördlich der Alpen gegeben hat. Warum habe ich so einen dämlichen Blödsinn gemacht? Ganz einfach: Weil ich es liebe, mit meinen Freunden und Kollegen zusammen so viel Spaß im Job zu haben, wie es geht. Weil ich gerne bastle. Weil ich eine seltsame Faszination darüber verspüre, denselben PC an möglichst viele Bildschirme anzuschließen. Und weil ich es liebe, dass sich diese Investition in Zeit und Geld auszahlt – in bessere, einfachere, witzigere Arbeit für meine Kollegen, für mich, vielleicht sogar für meine Leser. Wenn ich also selbst eigentlich genau der Typ bin, den Rockstar anspricht, wie kann ich dann ohne Heuchelei behaupten, sie würden Unsinn reden? Wie kann ich einfach so den Crunch-Kritikern glauben, wenn ich selbst in meinem Leben ein paar Mal entweder aus Blödheit oder Eigenantrieb den Gegenbeweis angetreten habe?

Ich weiß nicht, was genau bei Rockstar gelaufen ist. Aber ich weiß, dass ich die Klagen ihrer Mitarbeiter ernst nehme. Und wir als



Pillars of Eternity 2 ist ein grandioses Rollenspiel alter Schule und eines der bestbewerteten Spiele von GameStar im Jahr 2018. Aber es verkaufte sich schlecht, das Entwicklerstudio Obsidian hatte mit deutlich mehr gerechnet. War es das für Rollenspieler eher ungewöhnliche Piratenszenario, das die potenziellen Käufer abschreckte? Oder besteht nach dem herausragenden Divinity 2 einfach kein Bedarf mehr an weiteren Oldschool-Rollenspielen?

Spieler müssen meiner Meinung nach dringend aufpassen, in welche Richtung wir in der Ära der Shitstorms unseren nicht zu unterschätzenden Zorn leiten. Es ist einfach, auf ein Spiel draufzuschlagen, bei dem uns der Hass leichtfällt – vielleicht, weil der Titel selbst bestenfalls mittelprechtig ist, vielleicht auch, weil man den Hersteller insgesamt nicht abkann. Aber vielleicht ist der Shitstorm berechtigt, selbst wenn es sich um eines der besten Spiele der letzten paar Jahre handelt? Oder wenn der Entwickler für uns regelmäßig einen State-of-the-Art-Blockbuster nach dem anderen raushaut und eigentlich keinen Anlass zur Kritik liefert? Bis eben auf die Tatsache, dass er dafür Mitarbeiter »verbrennt«? Schweigen wir dann und nehmen einfach nur das geile Teil mit, ohne den offensichtlichen Problemen mehr als ein Schulterzucken zu gönnen?

Das ist eine geladene Frage, denn um die besten der angesprochenen State-of-the-Art-Blockbuster für uns rauszuhauen, bedarf es Hunderte der besten Programmierer, Designer, Drehbuchschreiber und Synchronsprecher, die auf der Welt zu haben sind. Wenn diese hochtalentierten Leute aber nach ein, zwei Crunch-Time-Folterkammern die Schnauze voll haben von der Spielentwicklung, dann manchen sie sich auf zu anderen Ufern. Die finden sie dann aufgrund ihres Talents auch mit Leichtigkeit. Und kehren uns den Rücken. Ich glaube einerseits den betroffenen Rockstar-Entwicklern. Ich weiß andererseits, dass es so etwas wie eine kurzfristige Leidenschaft für Crunch Time geben kann. Und ich denke, dass es in Zukunft an uns als Spielern sein wird, ganz genau darauf zu achten, wie wir solche Statements ausbalancieren und wie wir damit umgehen – das ist eine der Lektionen, die wir aus dem Jahr 2018 unbedingt mitnehmen sollten. Zumal, wenn Red Dead Redemption 2 es 2019 dann doch endlich auf den PC schaffen sollte.

Sympathische Zombies

Überhaupt hat sich 2018 bei Videospieldesignern weltweit sehr viel bewegt. Direkt zum Start im Januar wurde zum Beispiel der eigentlich Pleite gegangene Peripheriegeräthehersteller Mad Catz wiederbelebt. Der hatte bereits im März 2017 Konkurs anmelden müssen, ein neuer Investor machte nun das Comeback möglich. Vielleicht bekomme ich dann ja doch mal neue Treiber für meine heiß geliebte MMO7-Maus!

THQ Nordic gönnte sich einen knappen Monat später die Firma Koch Media – und damit auch deren Videospieldesigner Deep Silver, die nach dem ambitionierten, von vielen Rollenspiel-Fans für seine kompromisslose Authentizität geliebten Kingdom Come: Deliverance dieses Jahr gerade an Metro: Exodus (unsere Titelstory diesmal!) basteln.

Besonders fantastisch ist diese Tatsache, wenn man bedenkt, dass THQ selbst ja über ein Jahr lang pleite und weg vom Fenster war. Damit gab es in 2018 mehr Zombie-Videospieldesigner als Zombie-Videospiele.



Die Fans der Jagged-Alliance-Reihe sind nicht zu beneiden. Schon seit Jahrzehnten warten sie vergeblich auf einen würdigen Nachfolger für die bis heute unerreichte Taktikperle, die der zweite Teil war. Stattdessen erschien ein lauer Aufguss, ein von Bugs verseuchter Totalschaden, ein den Namen auf ein langweiliges Spielkonzept klebender Gameplay-Fail nach dem nächsten. Und 2018? Da erschien das immerhin brauchbare Jagged Alliance: Rage!

Falls ihr euch generell für Videospiele-Business interessiert, habt ihr bei GameStar sicher mitverfolgt, dass Ubisoft seit mehreren Jahren mit Hängen und Würgen eine feindliche Übernahme durch Vivendi abwehren musste. Bei einer solchen Übernahme versucht ein Unternehmen A, sich ein nicht williges Unternehmen B durch das Erreichen dessen Aktienmehrheit einzuverleiben. Ende März hat Vivendi sein Ubisoft-Aktien-

paket nun doch endlich verkauft – und zwar an das 500 Milliarden Dollar schwere Multimedia-Monstrum Tencent aus China, die sich dort unter anderem um PUBG kümmern. Angesichts dieser Meldung dürfte Ubisoft erst mal blass geworden sein, Tencent hat aber eingewilligt, sein Aktienpaket nicht weiter auszubauen. Das bedeutet für Ubisoft: Die Gefahr einer feindlichen Übernahme ist endlich gebannt. Und mehr noch:

Der große Plus-Relaunch

Im August startete unser Plus-Angebot auf GameStar.de voll durch: Mit eigener, größerer Redaktion (Hi, Holger! Hi, Peter!), viel mehr eigens erstellten Videos und Artikeln sowie exklusiven Gewinnspielen. Wir hörten auf das Feedback von euch, unseren Lesern und Abonnenten, und verbesserten zudem den Kundenservice, fügten flexiblere Abo-Möglichkeiten hinzu und unternahmen schlicht gesagt alles, damit GameStar Plus noch besser wird. Der Lohn unserer Mühen war ein sehr erfolgreiches Jahr 2018 mit vielen exklusiven Titelstories und hintergründigen Reports sowie einem neuen Podcast-Format. Viele neue Kunden haben uns ihr Vertrauen geschenkt, und von den Lesern, die teils schon jahrelang bei Plus dabei sind, haben wir wertvolles Feedback erhalten, um zusammen mit euch den Gaming-Journalismus von morgen zu gestalten: unabhängig, werbefrei und nah am Leser. Danke!



Mit Tencent als Partner hat Ubisoft jetzt einen mächtigen Verbündeten im asiatischen Markt – und das gerade in dem Jahr, in dem die Kollegen mit Odyssey eines der besten Assassin Creeds rausgehauen haben.

Da könnte 2019 eine Menge gehen! Der Abwehrkampf hat sich also gelohnt. Gut gemacht, Ubisoft. Ich kaufe gleich selber ein paar Aktien von euch. Oder vielleicht doch nicht? Denn auch Ubisoft hat sich 2018 weiter konsequent dagegen gewehrt, die politische Natur von Videospielen anzuerkennen. So spielt Ubisofts The Division 2 zwar in Washington D.C. und handelt von einer Verschwörung in Regierungskreisen – aber ein Statement zur aktuellen US-Politik? Nein, das ist an den Haaren herbeigezogen und überhaupt nicht die Absicht der Entwickler! Genauso wenig wie das Hinterwäldler-Setting von Far Cry 5 in irgendeiner Weise einen Kommentar auf die eher im ländlichen Raum lebenden Unterstützer von Donald Trump ist, na klar! Politische Themen werden bei Ubisoft auch 2018 allenfalls zur werbewirksamen Nutzung im Marketing eingesetzt, aber wenn es darum geht, Stellung zu beziehen, fehlt dem Publisher wie so vielen Großen in der Branche plötzlich jeder Mut. Besser haben es da das französische Entwicklerstudio Dontnod Entertainment und dessen japanisch-britischer Publisher Square Enix gemacht. Ihr neues Teenie-mit-Superkräften-Adventure Life is Strange 2 nimmt schon in der ersten Episode zahlreiche Probleme der Vereinigten Staaten unter



Schöne Überraschung: Auf der Gamescom und in der weltexklusiven GameStar-Titelstory im August wurde das neue Die Siedler gezeigt – mit Serien-Erfinder Volker Wertich am Gamedesign-Steuer. Der Release der Serien-Wiederbelebung ist für 2019 geplant, aber Aufbauspieler verspürten dieses Jahr auf jeden Fall schon mal viel Vorfreude. Ist ja auch schön.

Präsident Trump ins Visier und wird von seinen Machern ganz selbstverständlich als politischer Kommentar bezeichnet, anstatt dass sie in Interviews nach Ausflüchten suchen. Gut gemacht!

Frisch verkauft/ingesargt

Als Ex-Chef des einst letzten Xbox-Magazins in Deutschland tut es verdammt weh, das zu

sagen, aber es muss trotzdem raus: 2018 war wohl auch das Jahr, in dem die Xbox One am stärksten ihren Anschluss an den Marktführer PlayStation 4 verloren hat. In den USA hält die Microsoft-Konsole ordentlich mit, in Europa hat sie einen sehr schweren Stand, in Japan ist das Gerät quasi nicht existent. Was macht eine der reichsten Firmen der Welt, wenn das eigene Prestigeobjekt in einer so schwierigen Lage ist? Ganz klar: Man geht auf Einkaufstour!

Und da war Microsoft 2018 nicht im 1-Euro-Shop unterwegs! Die Kollegen haben sich Compulsion Games (We Happy Few), Playground Games (Forza Horizon 4), Undead Labs (State of Decay 2), Ninja Theory (Hellblade: Senua's Sacrifice), Inxile Entertainment (Wasteland 3) und Obsidian Entertainment (The Outer Worlds) gegönnt.

Das sind auch für PC-Spieler tolle Nachrichten! Denn Microsoft wird im Konsolensektor weiterhin gnadenlos die PS4 attackieren. Und weil die Spiele für die Xbox One mittlerweile auch stets für Windows erscheinen, erhalten wir im PC-Sektor quasi als Kollateralschaden die Sony-Konkurrenzspiele ebenfalls. Wir sind gespannt darauf, was diese Edelstudios für Projekte anpacken.

Jedoch haben ein paar Entwickler das Jahr 2018 aber auch nicht überlebt. Boss Key Productions musste zum Beispiel bereits im Mai diesen Jahres die Segel streichen: 2014 von den Computerspiel-Legenden Arjan Brussee (Jazz Jackrabbit, Killzone, Battlefield Hardline) und Cliff Bleszinski (Unreal und selbstverständlich Gears of War) gegründet, bekam die Testosteron-Spielschmiede einfach kein Bein auf den Boden. Mit dem geflopten Lawbreakers geriet Boss Key Productions letztes Jahr bereits ins Straucheln, 2018 folgte dann mit dem ebenfalls von Kritikern und Spielern zerrissenen Radical Heights der Knockout-Punch. Bles-

Podcasts für unterwegs

Mit über 60 neuen Podcast-Folgen haben wir den Rekord aus unserem ersten Podcast-Jahr 2017 noch einmal deutlich überboten – auch weil wir zusätzlich zu den wöchentlichen Ausgaben unseres delizösen Hörspiels und der alle zwei Wochen erscheinenden Plus-Folge auch noch jede Menge Zusatzfolgen veröffentlichten. Unter anderem gab's ein exklusives Interview mit Siedler-Erfinder Volker Wertich, wir sprachen über das Erfolgsgeheimnis von Paradox oder den Niedergang von Assassin's Creed. Neben den Podcast-Gründervätern Michael, Maurice und Dimi nahmen auch immer wieder Gäste aus Redaktion, Community und Spielebranche Platz in der Tonkabine. Und dann war da ja auch noch »Hinter den Pixeln«, unsere neue Podcast-Serie exklusiv für Abonnenten von GameStar Plus. Für 2019 ist bereits eine neue Staffel mit Moderator Daniel Ziegner angesetzt, und natürlich werden wir auch weiter fleißig spannende Themen im »normalen« GameStar Podcast beackern. Das lohnt sich für uns allein schon wegen des durchgehend tollen Feedbacks, das wir auch 2018 von euch, unseren Hörern, bekommen haben. Außerdem hören wir uns zugegebenerweise gerne selber reden.

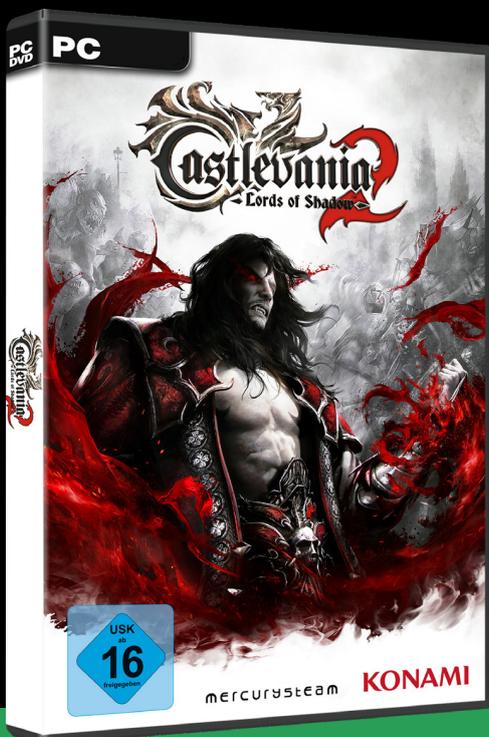




3 Monate GameStar Plus gratis

Nur noch bis 31. Januar

Exklusive Einblicke in die ganze Welt der PC-Spiele
mit dem Online-Abo von GameStar



GAMESPLANET

GRATIS VOLLVERSIONEN

Jeden Monat erhältst du mit GameStar Plus ein Gratis-Spiel. Im Januar: Castlevania: Lords of Shadow 2.

SPIELE NOCH GÜNSTIGER

Bei jedem Kauf über Gamesplanet sparst du nochmal 5 Prozent auf den ohnehin schon stark rabattierten Preis.

GameStar.de/plus

Heft-Abonnenten bekommen 40 % Rabatt aufs Jahresabo – und beim Abschluss des Jahresabos natürlich ebenfalls drei Monate geschenkt. Den Rabatt sichert ihr euch unter GameStar.de/plus/abo

zinski kündigte in der Folge an, sich aus der Spieleentwicklung zurückzuziehen. Manch einer wird darüber erleichtert sein.

Den wohl schmerzhaftesten Entwickler-Exitus mussten wir aber Ende September verkraften: Quasi aus dem Nichts verkündete der Adventure-Experte Telltale Games den eigenen Konkurs – und zwar einen ziemlich brutalen. Von einer Woche auf die andere wurde der Laden rabiat dichtgemacht: Die Mitarbeiter fanden sich wohl ohne Abfindung oder auch nur Informationen über die Zukunft vor die Tür gesetzt. Laufende Projekte wurden sang- und klanglos eingestellt und die wenigen noch übrigen Werte der Firma verkauft. Immerhin wird die bereits angefangene finale Staffel von The Walking Dead inzwischen bei einem anderen Entwicklerstudio fertiggestellt – und exklusiv für den Epic Games Store veröffentlicht. Trotzdem werden wir den Verlust von Telltale Games spüren – das Studio war in Sachen Storytelling schon eine Marke für sich.

Deutschland tappst in Richtung E-Sport

So, zum Abschluss noch unsere herzlichen Glückwünsche an Ex-Ministerpräsident Horst Seehofer, der uns pünktlich auf der Zielgeraden des Jahres 2018 noch als Verantwortlicher für den Fachbereich E-Sport in Deutschland offenbart wurde. So ganz überraschend ist das eigentlich nicht, immerhin ist das Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat aktuell unter Horsts Herrschaft hierzulande ja auch für die Unterstützung des traditionellen Leistungssports zuständig. Ein besonders köstliches Bonmot war aber das kleine Detail innerhalb der Mitteilung der Bundesregierung, man sei generell nur »für das Thema eSport zuständig, soweit es dabei um Spiele mit Sportbezug geht«. Steht so schön sauber beantwortet in

MAX – Monsters And Explosions

Rechtzeitig zur E3 im Juni startete unser neuer Twitch-Kanal MAX. Die Abkürzung steht für Monsters And Explosions, unsere offizielle Livestreaming-Plattform. Jeden Tag gibt's dort ein spannendes Programm für alle, die an Videospiele und Nerd-Themen interessiert sind. Unter einem Dach erwarten euch dort Beiträge aus den Redaktionen von GameStar, GamePro und Schwesterredaktionen wie IGN oder Mein MMO. Auf MAX konntet ihr 2018 unserem Team bei Abenteuern in Fallout 76 zusehen, an Turnieren zu PUBG und Forza Horizon 4 teilnehmen oder bei Cakexplosion leckere Kuchen und Kekse mitbacken. Wir hatten mit Franck Ribéry und David Alaba sogar zwei Fußballspieler des FC Bayern München im Studio, die eine Runde Call of Duty: Blackout gespielt haben. Von den jetzt schon legendären Magic Nights mit Maurice ganz zu schweigen, bei denen wir für euch das Kartenspiel Magic: The Gathering spielen. MAX ist auch die erste Anlaufstelle für Event-Berichterstattung: Nicht nur auf der E3 waren wir für euch live vor Ort, auch von den Messen Gamescom und EGX berichteten wir im Stream. Und für 2019 haben wir noch viel größere Pläne für unseren Twitch-Kanal! Also schaut doch mal vorbei, bei MAX: twitch.tv/monstersandexplosions



Drucksache 19/6227: Digitalgremien der Bundesregierung vom 30. November 2018. Spiele wie Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends oder einfach nur Starcraft wurden durch unser Chefparlament also Ende 2018 zur Persona non grata erklärt, wenn wir politisch bleiben wollen.

Digitale Spiele mit Sportfokus durchzuwinken, alle anderen Genres aber gleich mal pauschal ins Hinterzimmer zu verbannen, ist inhaltlich natürlich Blödsinn: E-Sport ist gekennzeichnet durch eine Fähigkeitskombination aus taktischem Geschick, hervorragenden geistigen und körperlichen Reflexen, Spielintelligenz und tiefer Kenntnis der Ma-

terie. Ob ich dieses Paket jetzt in Form einer gepflegten Atombombe in Richtung eines Hydraliskens-Hive zur Geltung bringe oder das Grundkonzept grün anmale und FIFA nenne, ist eigentlich herzlich egal: Die sportdefinierende geistige und körperliche Handlungsdynamik bleibt identisch oder wenigstens sehr ähnlich. Aber Grün ist nun mal die Komplementärfarbe zu Rot – und wie wir ja alle wissen, ist man beim Thema rote Farben in Computerspielen in der Politik gerne komplementär bis zum Anschlag. Ich bin mir sicher, allein dieses Sahnestück einer Newsmeldung wird mir 2019 so viele herrliche Momente beschern, dass ich eigentlich bereits jetzt mit dem Rückblick für die nächsten zwölf Monate loslegen könnte.

E-Sport ist schon da!

Nur mal als Info-Service an das Innenministerium: Dieses Jahr haben wir mit The International 2018 das größte Dota-2-Turnier aller Zeiten gefeiert. Zugesehen haben mit 15 Millionen Menschen mehr als doppelt so viele Leute, wie hierzulande das Fußball-Länderspiel Deutschland gegen Russland verfolgt haben. The International 2018 hatte Preisgelder in Höhe von 25 Millionen Dollar anzubieten – den Sieg sicherte sich übrigens ein europäisches Team: OG. Wir wissen schon, die Politik fremdelt mit dem Thema noch ein bisschen, aber vielleicht könnte man sich in den Drucksachen der Bundesregierung für 2019 ja wenigstens schon einmal auf eine einheitliche Schreibweise des Wortes »E-Sport« einigen? Ende des Jahres 2019 schauen wir uns das Ganze noch einmal an. Bis dahin freue ich mich aber erst mal auf Metro Exodus, das Resident-Evil-2-Remake, Doom Eternal, The Sinking City und Ori and the Will of the Wisps. Das wird ein schönes neues Jahr, Freunde! ★



Die epische Saga ging 2018 weiter – nein, nicht die epische Weltraumsaga Star Citizen, die befindet sich immer noch in der Alpha und selbst der Singleplayer-Part Squadron 42 startet erst im zweiten Halbjahr 2020 (!) in die Betaphase. Nein, wir reden von der Saga, die man rein über die schon ewig dauernde Entwicklungsphase von Star Citizen schreiben könnte. Haben wir auch gemacht. Als Sonderheft. Es war natürlich episch.