So wird 2019

DER BLICK IN DIE GLASKUGEL

An Fortnite kommt auch 2019 niemand vorbei. VR war gleich was nochmal? Tencent infiltriert jeden Publisher und Entwickler. Und die E3 wird schrecklich langweilig. Von Petra Schmitz

Ich hatte mir den in der Jahresvorschau auf 2018 so hübsch ausgemalt, diesen Boost für Virtual Reality dank Spielbergs Kinofilms »Ready Player One«. Und immerhin schrieb der chinesische HTC-Chef Alvin Wang Graylin Mitte Mai auf Twitter, dass der Film laut einer Statistik einen positiven Einfluss auf den Kaufwunsch eines VR-Sets habe. In China, wohlgemerkt. Na gut, ich lag unterm Strich falsch, auch wenn's jede Menge Artikel rund um den Film und einen Abgleich mit dem derzeit Machbaren gab.

Und selbst wenn mich die Virtual Reality bisher kaum mitzunehmen vermag, war mein damaliger Wunsch, die neue Technologie möge endlich mehr Schwung bekommen, ein durch und durch aufrichtiger. Die Spielebranche ist für mich nach wie vor der Inbegriff von Bewegung, sie erfindet sich immer wieder ein bisschen neu. Und sei es auch nur, indem sie alte Konzepte erfolgreich von Journalisten wie mir mit dem Trendsticker »oldschool« versehen lässt.

»2019 müssen wir in noch mehr Online-Shops einkaufen, wenn wir wirklich alle Spiele erleben wollen.«
Michael Graf

Wir brauchen einen Systemseller

Vielleicht wird das VR-Problem mit Oculus Quest besser. Die mobile Variante der Rift soll noch im Frühjahr 2019 auf den Markt kommen und eine schlechtere Grafik im Vergleich zur großen Schwester Rift mit ... nun, mit Mobilität ausgleichen. Kein Rechner, keine Kabel, volle Bewegungsfreiheit. Aber die Spiele, die bisher für Oculus Quest angekündigt wurden, holen nun auch keinen mehr hinter dem Ofen hervor, so cool Superhot (von 2016!) auch sein mag. Ich bin immer mehr der Überzeugung, dass VR vor allem daran krankt, dass es keine Muss-Spiele dafür gibt. Dabei ist das doch so altes Branchenwissen, dass es fast schon lächerlich erscheint, darüber laut sprechen zu müssen. Der Begriff »Systemseller« kommt ja nicht von ungefähr.

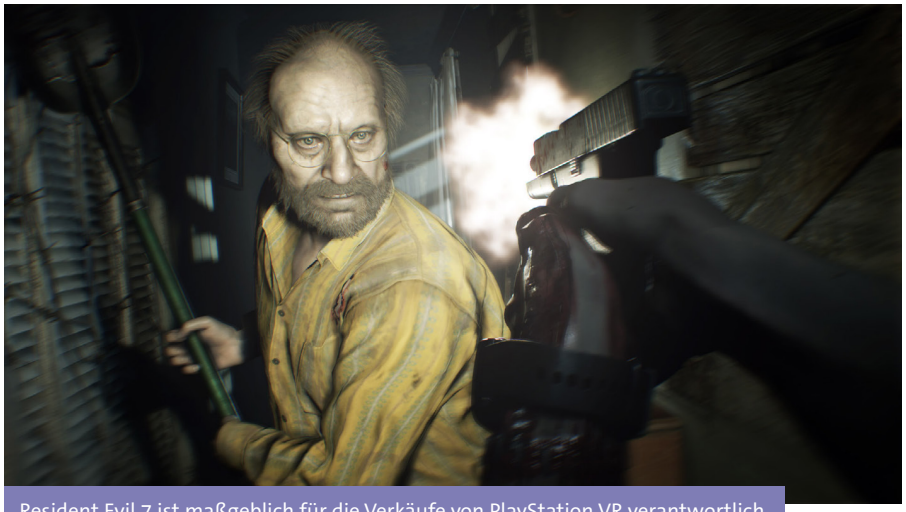
Dass VR nämlich durchaus geht, haben Capcom und Sony mit Resident Evil 7: Biohazard bewiesen, auch wenn ich es nicht mal geschafft habe, mit Brille auf der Nase das Haus der Mordfamilie zu betreten. Ich bin an der Türschwelle gescheitert, zu viel Angst. Aber dank Resi 7 hat sich PlayStation VR mehr als nur gut verkauft. Bis Sommer 2018 waren es schon rund drei Millionen Einheiten – trotz rückläufiger Absätze, weil nach dem Gruselabenteuer nichts mehr mit einer ähnlichen Anziehungskraft folgte. Wie viele Rifts und Gos (die ganz kleine Handy-Version der Oculus) und HTC Vives jeweils über den Ladentisch gegangen sind? Die Firmen halten sich ... bedeckt ist das richtige Wort. Selbst von der Oculus Go existieren derzeit lediglich Zahlen über ausgelieferte Einheiten, nicht über verkaufte. Die VR-Gaming-Website arthands-vr.com spricht von vier Millionen PC-Headsets als systemübergreifende Zahl. Das erscheint im Vergleich zu Sonys drei Millionen echt bescheiden. Aber vielleicht wird Valve der Heilsbringer?

2017 hat Gabe Newell von drei VR-Spielen gesprochen, an denen Valve arbeite. Vielleicht werden wir eines davon 2019 ins ... Verzeihung, zu Gesicht bekommen. Und wenn ich einer Sache zutraue, VR in fast jedes Spielezimmer zu transportieren, dann diesem einen Namen, dieser einen Marke. Mit einem (ich will's fast nicht schreiben, weil es so albern und so verzweifelt wirkt) Half-Life 3 für VR wäre die Sache jedenfalls endlich und für immer gewuppt. Aber nun genug zur leidigen Virtual Reality. In der nächsten Jahresvorschau erwähne ich das Thema nur noch als Fußnote, sollte sich 2019 wieder nichts Signifikantes ergeben. Ich verspreche es. Gleiches gilt übrigens auch für die Augmented Reality, die 2018 abseits von Pokémon Go eine noch geringere Rolle für die Branche gespielt hat als Peter Molyneux. Und das will echt was heißen. Harry Potter: Wizards Unite (zuerst für 2018 terminiert) von Niantic wird in diesem Jahr daran vielleicht was ändern.

Warum eigentlich nicht Spiele-Streaming und VR-Brille miteinander verheiraten? Liegt das nicht irgendwie auf der Hand, respektive auf der Nase?

Druck auf dem Dampfkessel

Aber wo wir gerade schon bei Valve sind: Ich will nicht behaupten, dass 2019 ein schweres Jahr für die Firma wird, dafür ist Steam ein zu großes Monster. Aber das, was gerade passiert, sollten Newell und Co. auch nicht ignorieren, sonst könnten Folgejahre



Resident Evil 7 ist maßgeblich für die Verkäufe von PlayStation VR verantwortlich.

Weihnachten haben sicher mehr Jugendliche in Fortnite verbracht als in der Christmesse.

kritisch werden. Denn inzwischen hacken nicht nur die Publisher-Stores wie Uplay oder EA Origins mit ihren Schwertern am Ungetüm rum. Der noch relativ junge Epic Store, wenn auch aktuell wegen diverser Punkte (siehe Seite 8) in der Kritik, lockt Entwickler mit einer weitaus größeren Gewinnmarge, als Valve sie bietet. Die Coffee Stain Studios (Goat Simulator) haben schon den Steam-Release ihres Aufbauspiels Satisfactory gecancelt und wollen es exklusiv über den Epic Store veröffentlichen, auch die PC-Version des PlayStation-Hits Journey wird zumindest für eine Weile lediglich über Epic zu beziehen sein. Ich rechne überdies damit, dass viele, insbesondere kleinere Entwickler den Coffee Stains folgen werden. Nicht ausschließlich, weil Epic nur 12 Prozent der Einnahmen haben möchte und nicht 30 Prozent wie Valve. Sondern auch, weil die Sichtbarkeit im Epic Store aktuell noch deutlich höher ist als bei Steam.

Epic Games macht das alles schon sehr richtig gerade, es ist fast unheimlich, dabei zuzuschauen. Die Firma baut nämlich massiv auf die Zukunft. Mit der saß ich vor einer Weile im Bus. Die Zukunft unterhielt sich über Fortnite. Oder anders: Ich saß mit einer ganzen Menge Schulkinder im Überlandbus, der mich zuweilen in mein Schlafdorf fährt. Das beherrschende Thema war tatsächlich Epics Battle-Royale-Ungetüm. Fortnite, so viel können wir wohl festhalten, ist ein bisschen das World of Warcraft von 2018, nur in deutlich gigantischeren Ausmaßen. Nahezu jeder spielt es oder hat es mal ausprobiert oder hat zumindest eine Meinung dazu. Fortnite ist auch das World of Warcraft von 2019, denn der Erfolg wird auch in diesem Jahr nicht abreißen. Und es ist das Spiel, das die Zukunft, also die Schulkinder, in den Epic Store treiben wird. Dieser nicht ganz unbedeutende Umstand sollte Valve nun wirklich zu denken geben. Und übrigens auch, dass Epic-Chef Tim Sweeney laut dem aktuellen Milliardärsindex von Bloomberg inzwischen drei Milliarden Dollar reicher ist als Gabe Newell. Und dann wären da noch die Bestrebungen von Discord und Tencent um einen erfolgreichen Spieleshop. Am interessantesten und wegweisendsten erscheint mir allerdings aktuell Robot Cache. Der virtuelle Spielehändler setzt auf den Wiederverkauf von digitalen Gebrauchttiteln und lässt uns obendrein noch die Möglichkeit, via selbst erschürfter Kryptowährung die Kosten für unser Hobby zu senken. Stichwort Blockchain: Während Epic bereits kräftig aufdreht, ist Robot Cache zwar noch in der Early-Access-Phase, aber bei »Blockchain« sollte Valve wirklich hellhörig werden. Wissenschaftler und Analysten sprechen bei dem dezentralisierten Rechnungs- und Verwaltungssystem nicht umsonst von der umwälzendsten Erfindung seit dem Internet. Wenn Newell und Co. nicht aufpassen, könnte Steam in ein paar Jahren wie eine alte Dampflokomotive anmuten, der nach und nach die Puste ausgeht. Bestrebungen um eine umfängliche Modernisierung der Plattform inklusive modern ausgebautem Videostreaming hin oder her.

»2019 kommt der DCP ohne Skandal aus. Hoffentlich.«
Petra Schmitz

Wie Netflix für Spiele

Nicht vergessen dürfen wir auch Googles »Project Stream« und den Konkurrenten Shadow PC – nachdem PlayStation Now dieses Spiele-Streaming schon ganz ordentlich vorgemacht hat. Übrigens: Für Shadow PC etwa müssen wir uns die Spiele erstmal woanders kaufen, um sie dann auf »unserem Rechner« irgendwo in einem Serverpark zu installieren, aber bis die beiden Anbieter Spieleshops an ihre Streaming-Dienste andocken, dürfte es dann auch nicht mehr lange dauern. Auch hier aufpassen, Valve!

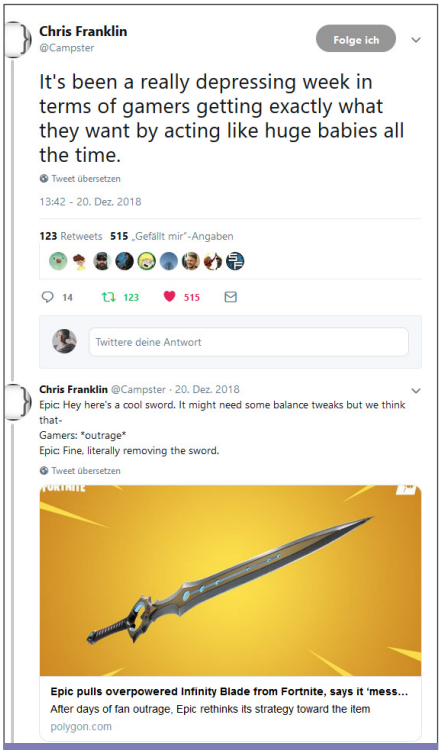
Spiele-Streaming, das uns ermöglichen soll, irgendwann selbst auf Handys unterwegs Titel in der Größenordnung eines Assassin's Creed: Odyssey (für Project Stream gab's just mit diesem Titel schon einen Test über Chrome) zu spielen, scheitert zwar aktuell noch immer ein bisschen am limitierten Datenvolumen und an mangelnden Eingabeoptionen, aber in diesem Bereich geht's offensichtlich mit riesigen Schritten vorwärts. Wenn selbst Google da

Foto: Epic Games

Epic-Boss Tim Sweeney hat inzwischen mehr Geld auf dem Konto als Valve-Chef Gabe Newell. Und zwar sehr viel mehr.

Petra (also ich) ist auch dieses Jahr wieder Jurymitglied beim Deutschen Computerspielpreis.

Mit Assassin's Creed: Odyssey hat Google bereits erste Tests in Sachen Spiele-Streaming durchgeführt. Das Ubisoft-Spiel lief im Chrome-Browser.



Spieler zwangen Epic dazu, ein Schwert aus Fortnite zu entfernen.

mitmischen will und nicht nur irgendwelche wahrscheinlich ungesund kalkulierenden Start-ups, dann könnte das in naher Zukunft wirklich was werden.

Oh, da fällt mir auf: Was wäre, wenn sich etwa Shadow PC an Oculus andocken würde? Direkt in die Brille streamen? Das wären ja nahezu unbegrenzte Möglichkeiten, insbesondere in Sachen Grafikleistung!

Wachstum, natürlich

Nicht mehr ganz so unbegrenzt hingegen werden die Möglichkeiten der Publisher und Entwickler, uns irgendwelche Lootkisten mit unbekanntem Inhalt anzudrehen. Da schieben immer mehr Länder den Glücksspiel-Riegel vor (Näheres findet ihr diesbezüglich im Rückblick auf 2018). Aber selbstverständlich wird der Spielemarkt auch 2019 wachsen, auch ohne Überraschungsboxen, in denen das dritte Kostüm gleicher Bauart für irgendeinen Overwatch-Charakter wartet. Allein schon wegen der ganzen Menschen, die sich in Fortnite aufhalten. Und das meine ich nicht mal witzig. Im Mai 2018 hat Fortnite plattformübergreifend allein 318 Millionen Dollar an Einnahmen generiert und Epic Games konnte 2018 unterm Strich drei Milliarden Dollar Gewinn (!) machen. Wenn man das mal umlegt auf die 2018 insgesamt für Spiele ausgegebene Summe von 137 Milliarden Dollar, dann muss man sich nicht fragen, warum sich andere Entwickler und Publisher überhaupt noch anstrengen, aber gruselig sind diese Zahlen schon. Für 2019 prophezeien die Analysten von Newzoo eine Marktgröße von knapp 152 Milliarden Dollar, Mobile-Spiele sollen dabei einen noch größeren Teil ausmachen als zuvor schon, man rechnet mit 54 Prozent insgesamt. Einer der Platzhirsche dabei sicher das Ding von Epic in der Hosentaschenvariante.

»2019 kämpfen die Spielehersteller immer weniger um Käufer und immer mehr um Abonnenten.«
Heiko Klinge

China macht rüber

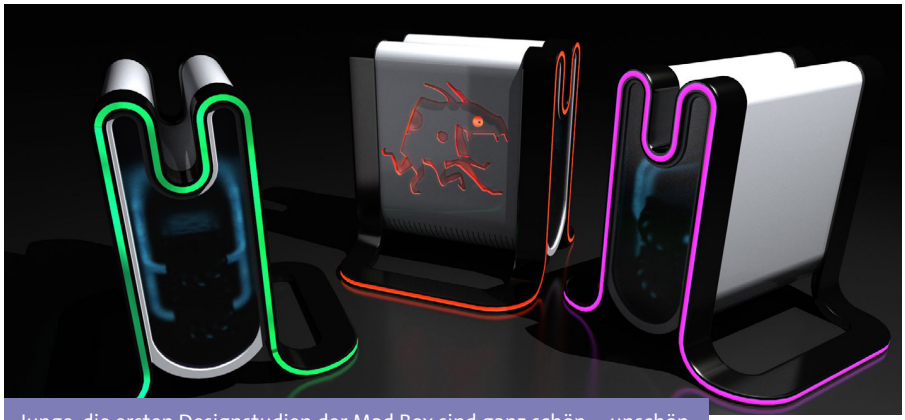
Wo ich gerade bei Mobile-Spielen bin und uns allen noch die Ankündigung von Diablo Immortal in den Knochen steckt: Das wird nicht besser in den kommenden Monaten und Jahren. Rechnet lieber mit noch mehr großen PC-Marken, die sich plötzlich auch auf eurem Handy breitmachen wollen. Gerade Tencent als (Mit)Eigner von (Achtung, nicht erschrecken) Riot Games (League of Legends), Epic (ja, die wieder), Activision Blizzard, Ubisoft und Supercell (Clash Royale) ist ein heißer Kandidat in dieser Hinsicht, die richtigen Verbindungen haben sie jedenfalls. In China ist der Mobile-Markt der stärkste, damit kennt man sich aus. Und im Westen ist noch Platz, um zu expandieren. Ich bin gespannt, ob Mobile-Spiele letztlich die Ost-West-Annäherung so weit vorantreiben, dass wir das Reich der Mitte besser verstehen. Oder andersherum. Oder beides. Glaube da aber allein schon wegen politisch begründeter Restriktionen von dort in unsere Richtung nicht so recht dran. Schade.

Wir bleiben zornig

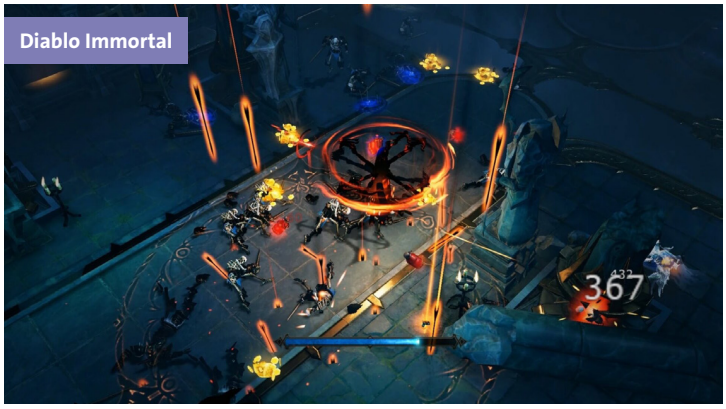
Schade auch, dass ich mir bei all den Glaskugel-Aspekten hier nur einer Sache ziemlich sicher bin: Abgesehen von Crunch-Zeiten und schlechter Bezahlung werden es wieder die Spieler sein, die den Entwicklern das Leben schwer machen. Weil sich Fortnite in diesem Artikel sowieso nicht vermeiden lässt, bleiben wir doch auch bei diesem

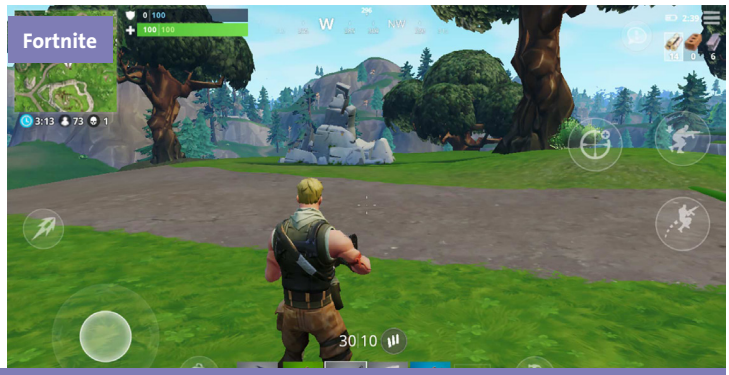
Trends, die da sind, um zu bleiben

- Oldschool
- Indie-Innovationen
- E-Sport
- Twitch
- YouTube-Skandale
- Service Games
- Greifhaken
- Endzeit
- Raytracing



Junge, die ersten Designstudien der Mad Box sind ganz schön … unschön.





Tencent hat in erschreckend vielen Firmen seine Finger drin. Unter anderem bei Supercell, den Machern von Clash Royale. Aber auch bei Activision Blizzard und damit auch indirekt zumindest bei Diablo Immortal und bei – logisch – Fortnite.

Beispiel und schauen uns die beiden Tweets eines meiner Lieblings-YouTubers (Chris Franklin, Errant Signal) oben links an. Die Macht, die Spieler inzwischen über Entwickler und Publisher haben, muss für Menschen, die von außen draufschauen, geradezu grotesk wirken. 2019 werden Reddit und Co. wieder über Designentscheidungen urteilen, oder gleich Entwicklern (und insbesondere Entwicklerinnen) das Recht zu atmen absprechen. Der Anstandszug ist abgefahren, Ziel unbekannt.

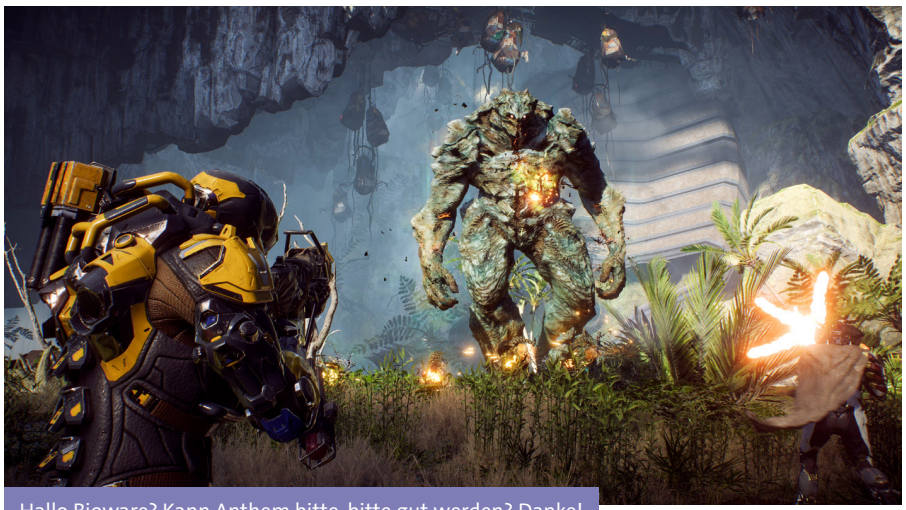
Ein wenig Langweile

2019 wird's insbesondere abseits der PC-Landschaft aber auch ein bisschen langweilig, prophezeie ich. Phil Spencer kann auf der E3 während der Xbox-Show ein Eierbaguette essen und sich eines seiner lustigen Shirts mit Mayonnaise vollkleckern, es wäre noch immer eine bessere Performance als die von Sony. Einfach, weil Sony nicht auf der E3 vertreten sein wird. Man wolle neue Wege finden, mit der Community in Dialog zu treten. Oder wie es intern bei Sony kommuniziert wird: »Wir sind mehr Marktführer, als unserem Ego guttut, und 2019 wird ohnehin das letzte ganze Jahr für die PS4. Wir haben echt keinen Bock auf die Messe.« Dafür haben offenbar andere Bock, den Konsolenmarkt wenn auch nicht unbedingt sofort mit einer neuen Plattform, dann aber zumindest mit neuen Geschichten zu füttern. Die Rennspielentwickler (Project Cars) haben jüngst die Mad Box (Arbeitstitel) angekündigt, die in drei Jahren in Konkurrenz zur PlayStation 5 und der neuen Xbox antreten soll. Mit 120 fps bei 4K-Darstellung. Es gibt auch schon erste Designkonzepte für die Mad Box – und eins kann das Ding jetzt schon, nämlich ausnehmend hässlich sein. Hut ab.

»Trotz jeder Menge Konkurrenz bleibt Steam auch 2019 der wichtigste Store für PC-Spieler.«
Philipp Elsner

2019 wird …

… zumindest für den PC ein bewegtes Jahr, während die Konsolen abseits der Switch langsam zum Schwanengesang ansetzen. Die Shop-Geschichte allein wird ordentlich Schwung auf unsere Rechner bringen. In Sachen Hardware setze ich meine Hoffnung darauf, dass AMD sowohl bei den CPUs als auch bei den GPUs nicht einfach Nvidia weitermachen und die Preise in lächerliche Höhen schrauben lässt, der gerade warmlaufende Raytracing-Trend hin oder her. Anthem wird hoffentlich toll, sonst kann Bioware bald Mobile-Spiele entwickeln, Mimimi liefert Desperados 3 hoffentlich noch vor Weihnachten, die Echtzeitstrategie erlebt dank Age of Empires 4 hoffentlich einen neuen Frühling, ganz Deutschland bekommt hoffentlich flächendeckend Breitband-Internet, und wir haben hoffentlich alle eine gute Zeit miteinander und lassen nicht die, die am lautesten brüllen, gewinnen. ★



Hallo Bioware? Kann Anthem bitte, bitte gut werden? Danke!