

So wird 2020

FÜNF GEWAGTE PROGNOSEN

Was bedeuten die neuen Konsolen für PC-Spieler? Wer wird das Netflix für Games? Und was heißt das alles für GameStar? Chefredakteur Heiko Klinge rechnet mit dem spannendsten Spielejahr seit Langem.

Von Heiko Klinge



Der Autor

GameStar-Chefredakteur Heiko hat das mit den Prognosen eigentlich aufgegeben, weil er in Fußball-Tippspielen mit traumwandlerischer Sicherheit immer auf den letzten Plätzen landet. Aber gut, was soll man von einem Wolfsburg-Fan in Sachen Fußballkompetenz auch erwarten. Mit dem Gaming-Markt sollte er sich allerdings ein bisschen besser auskennen, weil er rund zehn Jahre lang das Branchen-Fachmagazin Making Games geleitet hat und in dieser Funktion natürlich viele Einblicke in die wirtschaftlichen sowie entwicklungstechnischen Prozesse sowohl bei Entwicklerstudios als auch bei Publishern gewinnen konnte.

Man muss kein Raketenwissenschaftler und schon gar kein GameStar-Chefredakteur sein, um zu prognostizieren, dass uns 2020 eines der spannendsten Spielejahre seit langer Zeit bevorsteht. Sowohl Microsoft als auch Sony werden ihre neuen Konsolengenerationen veröffentlichen, aber auch die Tech-Giganten Amazon und Google wollen Marktanteile erobern. Und mit Cyberpunk 2077 steht eines der meisterwarteten Spiele der GameStar-Geschichte in den Startlöchern. Aber was heißt das alles konkret für PC-Spieler? Und wie wird sich das auf eure Lieblings-Spielepublikation auswirken? Da kann man natürlich einen spekulativen Blick in die Glaskugel werfen. Oder man haut einfach mal voller Überzeugung fünf gewagte Thesen raus – im vollen Bewusstsein, dass dies auch furchtbar nach hinten losgehen kann. Also legen wir los.

Auch wenn sich die Prognose über die Skandale leicht bewahrheiten kann, hoffen wir inständig darauf, dass nicht noch mal sowas in der Größenordnung des Hearthstone-Debakels passiert.



Leicht vermeiden lassen sich hingegen Aufreger wie Fallout 76 und Fallout 1st. Zumindest, wenn man seine Kunden ernst nimmt.



2020 wird ein Blockbuster- und Skandale-Feuerwerk

Echt jetzt, 2020 wird ein Blockbuster-Feuerwerk?

No shit, Sherlock Klinge – da wäre man nie selbst

drauf gekommen angesichts von

bereits angekündigten Titeln wie Cyberpunk 2077, Age of Empires 4, Halo: Infinite oder The Last of Us 2. Gemach, werter Watson-Leser, da kommt noch viel mehr, von dem wir (zumindest offiziell) noch gar nichts wissen! Denn die anstehende Vorstellung der neuen Konsolen heißt erfahrungsgemäß automatisch, dass derzeit viele Blockbuster-Ankündigungen noch zurückgehalten werden. Denn für einen Spiele-Publisher gibt es nun mal keine promi-

nennter Präsentationsfläche als die jeweiligen Enthüllungs-Shows der neuen Xbox- und PlayStation-Generation. Und selbst wer keinen der begehrten Show-Slots erhält, aber bereits für NextGen entwickelt, wird mit seinem Reveal so lange warten, bis auch die volle Aufmerksamkeit auf den neuen Konsolen liegt. Da kommt also noch einiges auf uns zu, mit dem selbst die kühnsten Prognostiker nicht rechnen. Was hat das jetzt mit Skandalen zu tun? Nun, ein Konsolen-Generationenwechsel setzt die Spielehersteller erfahrungsgemäß enorm unter Druck. Zum einen, weil der Spielraum für Verschiebungen sukzessive geringer wird. Je mehr Aufmerksamkeit die sexy NextGen bekommt, desto unerotischer werden die Nachzügler für die alten Konsolen. Zum anderen, weil die Planungen und Vorbereitungen von Konsolen-Reveal-Shows unter strengster Geheimhaltung ablaufen. Sollte eine der vorbereiteten Ankündigungen durch einen ungeschickten Leak schon vorher bekannt werden, kann das für den jeweiligen Hersteller entweder sehr teuer werden oder sogar den Ausschluss von der Show bedeuten. Und jeder von uns kennt das: Je höher der Druck, desto größer der Stress ... und die Gefahr, einen Fehler zu machen. Entsprechend werden 2020 garantiert jede Menge Fehler und damit auch Skandale sowie Leaks passieren, die vermutlich selbst die größten Aufreger von 2019 wie harmlose Kindergeburtstage wirken lassen.

2

Microsoft gewinnt das Konsolenduell

Okay, offensichtlich hat Kollege Klinge in der Silvesternacht zu tief ins Sektglas geschaut. Angesichts der aktuellen PlayStation-Dominanz klingt diese Prognose weniger »gewagt« als vielmehr völlig absurd. Aber das dachte Sony wahrscheinlich auch, noch völlig berauscht vom Erfolg der PlayStation 2, als Microsoft die Xbox 360 ankündigte. Und Microsoft dürfte ebenfalls fest davon überzeugt gewesen sein, den Siegeszug der 360 mit der Xbox One fortsetzen zu können – so bizarr das aus heutiger Sicht klingen mag. Die Konsolenhistorie zeigt jedoch, dass im Duell zwischen Sony und Microsoft der Verlierer der vorangegangenen Generation den Spieß bei der NextGen jeweils umdrehen konnte. Denn Erfolg kann nicht nur im Sport träge machen, sondern häufig auch in der Wirtschaft – und der Herausforderer ist meist aggressiver und innovativer. Vom Gesetz dieser Serie einmal abgesehen sehe ich Microsoft außerdem in einem für mich entscheidenden Punkt schon jetzt deutlich besser aufgestellt als

Sony, nämlich beim Abo-Service. Wer die nächste Spielegeneration »gewinnen« möchte, muss meiner Überzeugung nach das werden, was Spotify für Musik und Netflix für Serien ist. Und hier hat der Game Pass – zumindest Stand jetzt – die deutlich besseren Chancen als Sonys derzeit noch rein auf Streaming ausgelegtes Angebot PlayStation Now. Diese Vorlage muss Microsoft freilich noch verwandeln, etwa indem sie die neue Xbox rabattiert für unter 300 Euro anbieten, wenn man gleichzeitig ein Zwei-Jahres-Abo für

Wer macht das Rennen? Die neue Xbox hat tatsächlich gute Chancen, sich wieder an die Spitze zu setzen ...

... allerdings hat Sony in den letzten Jahren enorm Kredit bei den Spielern gesammelt. Vielleicht entscheiden sich viele auch allein aus Loyalitätsgründen für die PlayStation 5.

den Game Pass abschließt. Möglicherweise ist bei dieser Prognose auch ein bisschen mein Wunsch der Vater des Gedankens. Denn von einem wiedererstarteten Microsoft würden PC-Spieler weitaus mehr profitieren als von einer weiter andauernden Sony-Dominanz.

3

PC oder Konsole ist keine Frage mehr, es wird immer egal werden, auf welcher Plattform ihr spielt

Ohnehin ist es gut möglich, dass sich die Frage »PlayStation, Xbox, Switch oder PC« 2020 deutlich seltener stellen wird als in der Vergangenheit. Denn die Plattformen werden definitiv weiter zusammenwachsen. Und das meiner Meinung nach deutlich schneller, als wir alle glauben oder zu hoffen wagen.

Nein, das Spiele-Streaming wird sich – zumindest in Deutschland – 2020 noch nicht flächendeckend durchsetzen. Dazu fehlt es nach wie vor sowohl an den infrastrukturellen Voraussetzungen als auch an preislich konkurrenzfähigen Angeboten, selbst ein Google Stadia steckt hier noch in den – wenn auch technisch beeindruckenden – Kinderschuhen. Aber das vollkommen plattformunabhängige Streamen von Spielen wird in nur wenigen Jahren Realität sein und darauf müssen sich die Hersteller jetzt schon einstellen. Bereits in Call of Duty: Modern Warfare können PC- und Konsolenspieler problemlos gegeneinander antreten. In Civilization 6 oder dem Rollenspiel Divinity: Original Sin 2 zockt ihr die gleiche Partie daheim auf dem PC und unterwegs auf der Switch so gut wie reibungslos. Microsoft denkt mit »Play Anywhere« den PC und die Xbox sowieso bereits als eine Plattform. Mit Project xCloud wird es darüber hinaus 2020 sogar möglich werden, eure Xbox- und PC-Spiele auch auf dem Handy zu zocken. Selbst das diesbezüglich bis dato zurückhaltende Sony wird da nicht tatenlos zusehen, in welchem Umfang bleibt allerdings noch abzuwarten und wird sicherlich auch vom Druck der Konkurrenz abhängen. Ich bin dennoch sicher: 2020 werdet ihr deutlich mehr Titel plattformübergreifend spielen als noch 2019.



Ego-Shooter wie das neue Call of Duty: Modern Warfare werden wir auch 2020 noch nicht auf dem Smartphone oder Tablet spielen ...



... aber »gemütlichere« Titel wie Rundenstrategiespiele lassen sich problemlos auch unterwegs erleben.



Kostenlose Spiele wie die regelmäßigen Angebote im Epic Store werden unseren Geldbeutel schonen ...



... und Abo-Angebote versorgen uns auch mit den neuesten Blockbustern. Wer kauft dann noch Spiele?

4

Ihr werdet deutlich weniger Spiele kaufen als 2019

Egal ob Steam, Epic Store, Humble Bundle oder GOG: Kein Store hat es sich bereits 2019 nehmen lassen, euch als Köderangebot mehr oder weniger regelmäßig mit kostenlosen Spielen zu versorgen. Wer sich bei Epic einigermaßen regelmäßig eingeloggt hat, dürfte dort locker 30 Gratistitel eingesackt haben – und allein das ist schon mehr, als ein durchschnittlicher Core Gamer im Jahr überhaupt schaffen kann.

Wer darüber hinaus ein Abo für Microsofts Game Pass, Sonys PlayStation Now, EAs Origin Access Premier, Ubisofts Uplay+ oder das Humble Monthly besitzt, hat zu jeder Zeit weit über 100 Spiele zur Auswahl – darunter zumindest im Fall von Microsoft, EA und Ubisoft sogar die jeweils aktuellsten Blockbuster. Warum sollte man da überhaupt noch einzelne Spiele im (Online-)Laden kaufen? Mal ganz abgesehen davon, dass der nicht mehr aufzuhaltende Siegeszug der Abos natürlich auch das monatlich zur Verfügung stehende Spielbudget reduzieren wird. Fragt einfach mal im Musikladen oder der Videothek eures Vertrauens, was das bedeutet. Oh, beide gibt's nicht mehr? Eben. Den Spieleherstellern und Plattformhaltern ist das natürlich längst bewusst. Entsprechend hart werden sie 2020 um neue Kunden und Abonnenten kämpfen und versuchen, die bestehenden zu halten. Indem sie für die wenigen, die sich nach wie vor was Schönes ins Regal stellen wollen, ebenso exklusive wie künstlich verknappte und entsprechend teure Sammlereditionen anbieten werden. Und indem sie euch weiter mit Gratisspielen und Sonderaktionen in ihre Abos und Services locken wollen. Natürlich nicht aus Nächstenliebe, sondern um 2020 – in der vermutlich entscheidenden Phase im Wettbewerb der Shops und Abos – so viele User wie möglich an sich zu binden. Je härter der Wettbewerb, desto mehr profitiert der Kunde. Und 2020 wird der Wettbewerb besonders hart sein. Gut für uns, schlecht für diejenigen, die Spiele noch ganz normal im (Online-)Laden verkaufen wollen.

5

Euer Informationsbedürfnis über Spiele wird sich grundlegend ändern

Wenn derart einschneidende Veränderungen im Spielmarkt anstehen, geht das logischerweise auch nicht spurlos an unseren Lesern und damit auch an unserer Berichterstattung vorbei. Denn eure zentrale Frage beim Besuch von GameStar.de oder beim Kauf der gedruckten GameStar wird immer seltener lauten »Wofür gebe ich am besten mein Geld aus?«, sondern immer häufiger »Womit verbringe ich heute am besten meine wertvolle Freizeit?« und »Was gibt's Neues zu meinen Lieblingsspielen?«.

Das heißt auf der einen Seite, dass wir euch mit unseren Angeboten eine echte Heimat zu den 10 bis 15 Spielen anbieten müssen, die nahezu jeden interessieren – egal ob sie nun Cyberpunk 2077, Age of Empires 4, Flight Simulator oder Diablo 4 heißen. Nicht nur mit aktuellen News, Tests und Service-Artikeln, sondern auch und vor allem mit eher ungewöhnlichen Geschichten, die euch neue Perspektiven auf euer Lieblingsspiel ermöglichen. Geschrieben von Redakteuren, bei denen ihr aus jedem Wort herauslest, dass sie die gleiche Leidenschaft für dieses Spiel haben wie ihr. Das Video von Maurice zu Diablo 4 im Rahmen unserer Blizzcon-Berichterstattung ist für diese Art von Gaming-Journalismus ein sehr schönes Beispiel, wie ich finde. Auf der anderen Seite müssen wir 2020 noch mehr Geschichten finden und erzählen, die euch selbst dann interessieren, wenn ihr vom jeweiligen Spiel vielleicht noch nichts gehört habt. Wir werden nie alle Titel testen können, die es gerade irgendwo kostenlos gibt oder einem bestimmten Abo hinzugefügt wurden. Aber wir können und wollen euer Kompass im Spiele- und Abo-Dschungel sein, euch Übersicht verschaffen, aber genauso auf Details und Geheimtipps

aufmerksam machen, die ihr ansonsten vielleicht übersehen hättet. Dafür brauchen wir nicht nur inhaltliche, sondern auch strukturelle und technische Ideen – etwa um euch möglichst schnell rausfinden zu lassen, ob das Spiel eures Interesses Teil eines Abo-Services ist. Aber egal was 2020 nun tatsächlich bringt, wir werden auf jeden Fall jeden Tag unser Bestes geben, dass ihr das Gefühl bekommt, bei uns genau richtig zu sein. Und das ist alles andere als eine gewagte Prognose. ★



Auch 2020 wollen wir für euch die Anlaufstelle Nummer eins sein, wenn es um die Welt der Spiele geht.