

»Das Jahr, in dem ich das Spielen fast aufgegeben hätte.«

DAS WAR 2019

Kein Cyberpunk, keine neuen Konsolen, kein gutes Jahr? Für Peter reichen die Probleme 2019 tiefer – beinahe wäre ihm deswegen die Lust am Spielen vergangen. Von Peter Bathge



Der Autor

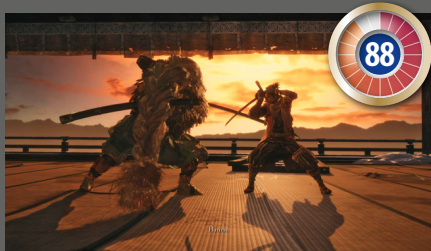
»Schade!«, möchte der ein oder andere kritische Leser vielleicht zunächst auf diesen Jahresrückblick entgegenen. »Hätte Peter doch mal lieber mit dem Spielen aufgehört, dann würde er auch keine Artikel mehr schreiben!« Aber gut, man kann nicht alles haben: Peter Bathge darf auch 2020 weiterhin seine Ansichten über die Gaming-Branche verbreiten. Für seine Kritiker ist das wahrscheinlich gleich die nächste Enttäuschung zum Start ins neue Jahr. Sorry!

Auf die besten Spiele des Jahres musste man 2019 lange warten. Zum einen, weil sie fast alle nach dem Sommerloch veröffentlicht wurden. Zum anderen, weil man vielleicht als Steam-Nutzer den Epic Games

Store boykottierte, denn dann wartet man immer noch: Highlights wie Metro: Exodus oder Borderlands 3 erscheinen erst 2020 auf Steam. Der Kampf der Launcher war eins der bestimmenden Themen des Jahres. Die

einzige Kontroverse war er aber bei Weitem nicht. Blitzchung, Sexismus bei Riot, Review Bombing, dazu enttäuschende Service Games wie Anthem, Ghost Recon: Breakpoint und zum zweiten Mal in Folge Fallout 76 – zwischenzeitlich konnte einem regelrecht die Lust am Spielen vergehen. Und am Verfolgen der Gaming-News, denn auch die toxischen Reaktionen aus Teilen der Community waren 2019 wieder reichlich unappetitlich. Ich hatte keine Lust: Auf neue Spiele, auf das Starten verschiedenster Launcher, auf die Auseinandersetzung mit schlecht gelaunten Usern. Erst der starke Herbst hat mich davon abgebracht, mich permanent

Die besten Spiele 2019



Japanophile und Dark-Souls-Fans kamen 2019 nicht um das neue From-Software-Spiel **Sekiro: Shadows Die Twice** herum. Nirgends sonst wurde anspruchsvoller und eleganter geschnetzelt.



Die Industrialisierung als Szenario machte aus **Anno 1800** einen Dauerbrenner. Uns fehlte aber eine gute Kampagne. Es folgten mittelmäßige DLCs – bis Die Passage gutes neues Anno-Futter lieferte.



Das beste Rollenspiel stammt von einem Indie-Entwickler und hört auf den Namen **Disco Elysium**. Als Detektiv entwirrt ihr nicht nur einen Mordfall, sondern auch die Hintergründe eures eigenen Charakters.



Blizzard beherrscht wochenlang die Schlagzeilen – aber nicht etwa mit Diablo 4, das erscheint ohnehin erst 2023 oder so. Nein, die HD-Version eines 15 Jahre alten MMOs begeistert im Sommer die Massen: WoW Classic konnte die Abonnentenzahlen wieder ordentlich anheben.

mit Spielen der letzten Jahre wie Assassin's Creed: Odyssey zu beschäftigen. Zuvor litt das PC-Jahr 2019 unter grassierender Highlight-Schwäche. Schuld sind – wer hätte das gedacht – die Konsolen.

Warten auf 2020

PlayStation 5, Xbox Series X? Die erscheinen erst 2020. Was uns das als PC-Spieler kümmert? Nun, die Innovationen und der technische Fortschritt der Gaming-Branche marschieren nun mal seit einer gefühlten Ewigkeit im Takt der Konsolengenerationen. Und 2019 erlebten wir die Dürrephase kurz vor Ende eines Hardware-Zyklus. Während die Entwickler hinter den Kulissen bereits fleißig Spiele für die neue Generation zusammenschrauben, lassen die Ankündigungen aber noch bis zur offiziellen Produktvorstellung von Microsoft und Sony auf sich warten. Und die neuen Konsolen werden wohl erst im Umfeld der E3 2020 Mitte nächsten Jahres im Detail gezeigt. Daher fehlten 2019 die ganz großen Knaller – zumal viele der für das Jahr eingeplanten Hits dann auch noch auf 2020 verschoben wurden. Ein Release-Termin für Cyberpunk 2077? Nicht mehr in 2019! Doom Eternal? Kommt 2020! Als Spieleredakteur fühlte sich das Jahr 2019 für mich mehr als einmal so an, als würde der Flugzeugkapitän vor der Landung noch ein

paar Warteschleifen über dem Airport fliegen. Die E3 2019 war dann folgerichtig eine der langweiligsten Messen seit Langem – das hat sich auch an den Zugriffszahlen auf GameStar.de niedergeschlagen, die waren Anfang Juni erschreckend niedrig. Also alles schlimm? Nicht ganz, denn gerade PC-Spieler wurden dann doch ganz ordentlich auf 2020 getröstet: Mit der Rückkehr alter Spielerien, auf die wir schon seit Jahrzehnten warten.

Für ein warmes Gefühl in der Bauchregion sorgten dieses Jahr nämlich vertraute Namen: Diablo, Age of Empires, Half-Life, Baldur's Gate, Homeworld, Vampire: Bloodlines, Flight Simulator – irre, wie viele neue Spiele mit alten Titeln angekündigt wurden. mit vielen davon hatte ich längst nicht mehr gerechnet. Knights of Honor 2? Ein Gothic-Remake? Grundsätzlich geil! Aber: Sie alle erscheinen frühestens 2020, von manchen gab es gar noch gar kein Gameplay zu sehen (Hallo, Baldur's Gate 3!). Und so unterstreichen auch diese neuen Projekte am Horizont für mich nur, wie wenig Substantielles und Neues 2019 eigentlich passiert ist, warmes Gefühl hin oder her. Die größten Veränderungen und Geschichten gab es abseits der Spiele – und meistens schlugen mir diese News und Entwicklungen, die Debatten und Shitstorms negativ auf den Magen.

Das Jahr 2019 in der Redaktion

2019 hat sich in der GameStar-Redaktion so einiges getan, sowohl beim Personal als auch in der Struktur. Zuallererst wäre da der GameStar-Kodex zu nennen: eine definitive und transparente Zusammenstellung redaktioneller Regeln und Leitsätze, nach denen wir Tag für Tag arbeiten und denen wir uns verpflichtet haben. Unzufrieden mit unserer Arbeit als Journalisten? Dann scheut euch nicht, uns darauf aufmerksam zu machen (via Kommentar oder per Mail), wo wir eurer Ansicht nach gegen unsere eigenen Regeln verstoßen haben – wir machen es anschließend besser, versprochen!

Für guten Journalismus braucht es ein starkes Team. Auf der Suche nach neuen Herausforderungen haben uns Sandro Odak, Stefan Köhler und Robin Rütter verlassen. Doch keine Sorge! Denn neben vielen Verstärkungen mit freien Autoren gab's auch unmittelbar in der Redaktion Zuwachs: Fabiano Uslenghi kam als Trainee dazu (und wird 2020 Redakteur) und Elena Schulz feiert nach mehrjähriger freier Mitarbeit eine Rückkehr in die Stammbesetzung. Außerdem stieß Valentin Aschenbrenner als Redakteur zur GameStar-Truppe.

Das Duell des Jahres

Der Epic Games Store ging 2019 so richtig in die Vollen und schnappte Steam ein Spiel nach dem anderen weg. Was vielen Leuten allein schon deswegen auf den Keks ging, weil erzwungene Exklusivspiele selten im Sinne der Spieler sind. Wenn entsprechende Deals dann wie beim (spielerisch hervorragenden) Metro: Exodus auch noch mit gerade mal zwei Wochen Vorlaufzeit verkündet werden, kann man die Wut im Bauch vieler Spieler nur allzu leicht nachvollziehen. Boykott-Aufrufe machten im ersten Quartal 2019 aber nicht nur deswegen oder aufgrund fehlender Store-Features die Runde. An den immer neuen Exklusivmeldungen entzündete sich ein regelrechter Glaubenskrieg, Diskussionen in den Kommentarbereichen der GameStar-News drehten sich im Kreis, persönliche Beleidigungen und Verschwörungstheorien (»Epic Games wird von Tencent aus China gesteuert!«) hatten Hochkonjunktur. Darüber wundern durften sich die Spieleher-



Das beste Remake seit Jahren: **Resident Evil 2** ließ uns dieses Jahr nach Raccoon City zurückkehren. Mr. X hat uns schon erwartet und einen exzellenten Mix aus Action, Horror und Hochspannung serviert.



Das Setting hat **Total War: Three Kingdoms** vor allem im Land der Mitte einen finanziellen Erfolg beschert. Aber auch westliche Spieler fanden am stark ausgebauten Strategie- und Diplomatie-Part Gefallen.



The Outer Worlds hat seine Schwächen, besonders was die Abwechslung angeht. Aber Obsidians Rollenspiel sprüht gleichzeitig vor Charme. Ein würdiger Erbe der Fallout-Spiele, wie wir finden!



Das Jahr 2019 bei GameStar Print

GameStar, das ist und war schon immer zuallererst ein Magazin über PC-Spiele. Was Gedrucktes, das man in der Hand halten kann. Dass wir auch in einer zunehmend digitalen Welt weiterhin Monat für Monat die wichtigsten Tests und Entwicklungen der Branche in Papierform an unsere vielen treuen Abonnenten und Kioskkäufer ausliefern, ist für uns Teil unserer Identität. 2019 erschienen dann auch tatsächlich wieder zwölf rappellvoll gepackte Print-Hefte mit richtig tollen Vollversionen wie Anno 2070 oder Shadow Tactics: Blades of the Shogun. Und weil wir gerne einen drauflegen, veröffentlichten wir vier Sonderhefte: Zu Anno 1800, World of Warcraft Classic, den 250 besten PC-Spielen aller Zeiten und zu Warframe. Das sind insgesamt 2.176 Seiten, die unser tapferes Print-Team 2019 produzierte, geschrieben von Redakteuren und freien Autoren, die mit dem GameStar-Heft aufgewachsen sind und bis heute mit Leidenschaft für ihr Lieblingsmagazin schreiben. Wir lieben Print!

steller eigentlich nicht, denn wo seitens Epic Games Geld floss, hatte das oft einen faden Beigeschmack. Shenmue 3 etwa hatte den Backern in der Kickstarter-Kampagne explizit Steam-Keys versprochen und ruderte dann zurück, um stattdessen für ein Jahr Epic-exklusiv an den Start zu gehen. Das Gleiche bei Phoenix Point, dem Rundentaktspiel des X-COM-Erfinders. Anno 1800 gab es sogar schon auf Steam zu kaufen, bis es dann auf einmal hieß: Ihr könnt es auf Steam nur vorbestellen und dann auch dort spielen, aber ab Release lässt es sich nur noch bei Uplay und Epic erwerben. Solche komischen Deals fanden viele Spieler zumindest befremdlich. Andere gingen sogar

auf die Barrikaden und würgten Epic-exklusiven Spielen bergeweise schlechte Reviews rein – nur natürlich nicht im Epic Store, da gibt es ja keine User-Bewertungen. So entlud sich ein Review-Bombing über die Steam-Version von Borderlands 2 als Strafe dafür, dass Teil 3 zu Epic wanderte. Review-Bombing – auch so ein negatives Schlagwort aus dem Jahr 2019. Viel besser gefiel mir da schon dessen positive Form: etwa als Metro-Spieler die Exodus-Vorgänger auf Steam mit Lob überschütteten. Oder als Assassin's Creed: Unity späte Anerkennung fand – weil die virtuelle Darstellung der im April beschädigten Kathedrale Notre-Dame im Pariser Actionspiel so gelungen ist.



Bei Anthem lief alles schief: 2019 noch schnell vor Ende des Geschäftsjahres veröffentlicht, wirkte Biowares vermeintliches Magnum Opus zusammengeschustert und unfertig. Der Support nach Release ließ ebenfalls einiges zu wünschen übrig.

Der Krieg der Launcher dominierte insgesamt aber die Schlagzeilen, auch weil Rockstar Games für Red Dead Redemption 2 unbedingt noch ein eigenes Tool starten musste. Und GOG.com? Machte aus der Not eine Tugend und startete mit GOG Galaxy 2.0 einfach mal einen Launcher-Launcher. Ja, das habt ihr richtig gelesen. Derweil kehrten Bethesda und Electronic Arts 2019 zu Steam zurück. Mehr dazu lest ihr im großen Report zu Steam 2.0 in diesem Heft.

Skandale 2019: Streit mit allen Mitteln

Schlechte Stimmung bei Blizzard – Moment, ist das der Jahresrückblick 2018? Nein, tatsächlich, die Diablo-Erfinder lieferten dieses Jahr schon wieder ein Negativbeispiel für den Umgang mit der eigenen Community. Und das kam so: Der Profispieler Blitzchung wagte in einem offiziellen Hearthstone-Stream ein politisches Statement und forderte Freiheit für Hongkong. Dort demonstrierten viele Menschen bereits seit Monaten für – vereinfacht gesagt – das Bestehen einer demokratischen Unabhängigkeit von der chinesischen Regierung. Blizzard reagierte schnell und dramatisch: Nicht nur dass Blitzchung für ein Jahr gebannt und ihm seine Preisgelder aberkannt wurden, auch die beiden Caster wurden spornstreichs gefeuert. Als Begründung lieferte Blizzard nur eine sehr vage Regel, dass keine Aussagen erlaubt sind, die Teile der Öffentlichkeit beleidigen oder Blizzards Image beschädigen könnten. Viele Fans interpretierten das ganze aber anders: In ihren Augen hatte Blizzard vor der chinesischen Regierung gekuschelt, um nicht seine bequeme Position auf dem enorm lukrativen chinesischen Markt zu gefährden.

Da half es nicht, dass der chinesische Hearthstone-Kanal eine deutlich klarere Ansage machte: »Wir werden immer die Würde unseres Landes verteidigen.« Laut Blizzard-Präsident J. Allen Brack kam dieses Statement vom chinesischen Partner Netease – ihr wisst schon, den Mitentwicklern von Diablo Immortal – und war nicht von Blizzard abgesegnet, aber das kam eben erst später raus. In der Folge hagelte es Kritik von allen Seiten, selbst auf der Blizzcon wurde demonstriert. Immerhin: Nach dem Aufschrei ruderte Blizzard zurück und mil-

Die besten Spiele 2019



Bei all dem Wirbel um den Epic Games Store ging beinahe unter, dass **Metro: Exodus** ein packender Ego-Shooter ist. Wer Steam die Treue hält, darf im Frühjahr 2020 dann auch endlich auch zugreifen.



Wer sich von **Borderlands 3** nicht die Neuerfindung des Loot-Rades erhoffte, muss anerkennen: Hier stimmt alles. Mehr Waffen gibt's in keinem Shooter, Koop-Fans hatten 2019 nirgends sonst so viel Spaß.



Och, sind die süüüü! **Planet Zoo** hat die hübschesten Panda-Babys, die es je in einem PC-Spiel zu sehen gab. Defizite hat der Park-Manager dagegen in Sachen Wirtschaft und Simulationstiefe.

derte die Strafen zumindest etwas ab – setzte sie aber auch nicht komplett aus. Zu Beginn der BlizzCon entschuldigte sich Präsident Brack außerdem, dass man die Sache nicht korrekt gehandhabt habe.

Es ist richtig und wichtig, dass die Spieler in diesem Fall Widerworte gegeben haben. Aber 2019 wurden im öffentlichen Diskurs auch immer wieder Grenzen überschritten, meist von Menschen, die ihre verletzenden Angriffe, ihre Beleidigungen und Hetze oftmals umgehend mit einem »Das wird man doch wohl noch sagen dürfen!« zu rechtfertigen wussten. Hass im Deckmäntelchen der Meinungsfreiheit – mir wird schlecht. Egal ob es um Sexismus der Ion-Fury-Entwickler ging, eine offenbar rechtsradikale Szene im (ansonsten sehr guten) Schwertkampfspiel Mordhau oder diskriminierende Arbeitsbedingungen bei League-of-Legends-Entwickler Riot Games: Wie Teile der Gaming-Community solche Themen kommentierten, das verdarb mir 2019 zeitweise den Spaß an meinem Lieblingshobby. Zum Glück handelte es sich stets nur um eine (leider sehr laute und sehr sichtbare) Minderheit. Schön, dass sich im Gegenzug viele Spieler gegen solche Hassbotschaften gestellt haben. Ihr habt dafür gesorgt, dass ich doch noch nicht alle Hoffnung verloren habe!

Spiele ohne guten Service

Nicht nur die Meinungsmacher im Internet waren es, die mich 2019 desillusioniert zurückgelassen haben. Auch Medien und Politik haben beim Umgang mit dem digitalen Spielen immer wieder das nötige Fingerspitzengefühl vermissen lassen. Von der Skandalmoderation mit blöden Klischee-Witzchen und Sexismus beim Deutschen Computerspielpreis über das monatelange Hin und Her bei der Spieleförderung, dazu der ein oder andere Artikel über die Frage, ob Videospiele nicht vielleicht doch der Grund für Amokläufe sein könnten ... herrje, was habe ich teilweise mit den Zähnen geknirscht! Das hatten wir doch schon alles gefühlt längst hinter uns gelassen.

Manch ein Spielehersteller derweil verdarb einem die Laune auf andere Weise: Indem er die Kommerzialisierung unseres

Das Jahr 2019 in Listen

GameStar-Leser lieben Listen, das wissen wir aus vielen, vielen Kommentaren der Marke »Was soll'n der Scheiß?«. Deshalb haben wir 2019 besonders viele Listen auf GameStar.de zusammengestellt. Und das nur teilweise, weil wir gerne unsere Leser foltern – der Hauptgrund ist das riesige Interesse an dieser Form des Artikeltyps: Von den 20 meist aufgerufenen Website-Artikeln des Jahres handelt es sich bei 15 um Listen (und nur zwei Tests). Arbeit steckt in jeder Liste, egal ob es um die besten Steampunk-Spiele geht, die besten Piratenspiele oder die Spiele mit dem höchsten Steam-Userscore. Aber ein richtiges Mammutprojekt war dieses Jahr die Liste der 100 besten PC-Rollenspiele. Unter der Leitung von Redakteur Dimitry Halley hat das gesamte Team wochenlang am Ranking geknوبelt und 100 witzige, nostalgische und an Einsichten reiche Texte zu den 100 besten Rollenspielen geschrieben. Vielleicht sollten wir nächstes Jahr mal eine Liste veröffentlichen, wer in der Redaktion die meisten Listen schreibt?



Mit dem Überraschungs-Release von Apex Legends hat EA alles richtig gemacht. Allerdings haperte es im Anschluss bei den Seasons, das Momentum der ersten Wochen hat danach stark abgenommen. Daran konnte auch der Werbe-Clou mit Ninja nichts ändern.

Hobbys auf die Spitze zu treiben versuchte. Mikrotransaktionen und sinnbefreier Grind in Wolfenstein: Youngblood, lächerliches Casino-Glücksspiel in NBA 2K20 und natürlich Fallout 1st, das überzogene Abo-Modell für ein ungeliebtes Spiel, mit wenig reizvollen Vorteilen und Marketing am Spieler vorbei.

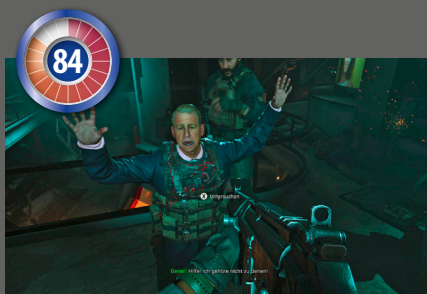
Eines muss man Bethesda ja lassen: Sie haben aus ihrem Ödland-MMO Fallout 76 wirklich das Maximum an verärgerten Kundenreaktionen herausgeholt. Genau wie Blizzard hat sich das Unternehmen nun schon im zweiten Jahr in Folge einen ziemlich guten Platz in den Negativschlagzeilen gesichert. Ob das die Spielehersteller im Sinn hatten bei der Hoffnung, dass Spiele

durch das Konzept »Games as a Service« auf Jahre hinaus aktuell bleiben?

2019 hat bewiesen: Ein Service Game ist kein Selbstläufer. Während Fortnite selbst mit einem schwarzen Bildschirm Millionen Zuschauer auf Twitch fesselt (oder auf Mixer, denn da zog es dank Microsoft-Millionen gleich mehrere erfolgreiche Streamer wie Ninja hin), flopten andere Titel reihenweise. Manchmal lag das einfach daran, dass sie nicht fertig entwickelt wurden (Hallo, Anthem!) – manchmal daran, dass krampfhaft Design-Entscheidungen des Vorgängers umgestoßen wurden (Ghost Recon: Breakpoint, ja, ich habe dich nicht vergessen!). Zumindest ein Service Game fei-



Red Dead Redemption 2 ist da! Mit einem Jahr Verspätung kommen auch PC-Spieler in den Genuss dieser Open World. Anfangs hat das Western-Spiel noch mit technischen Problemen zu kämpfen.



Kontroversen um der Kontroversen willen. Das neue **Call of Duty: Modern Warfare** wollte mit seiner Kampagne schocken, am Ende bleibt es uns aber für den richtig guten Multiplayer-Modus im Gedächtnis.



Wunderschön, beklemmend und mit einer starken Geschichte: **A Plague Tale: Innocence** ist einer der Überraschungshits des Jahres. Abzüge in der B-Note gab es nur für die stets ähnlichen Gameplay-Abläufe.



Das Jahr 2019 bei GameStar Plus

Im nunmehr fünften Jahr seit Bestehen gab es auf GameStar.de so viele neue Plus-Inhalte wie nie zuvor, auch weil mit Trainee Natalie Schermann ein neues Gesicht zum Team von GameStar Plus stieß. 2019 haben wir uns vor allem darauf konzentriert, das Feedback der Plus-Leser einzuholen: Welche Formate gefallen euch? Was soll besser werden? Wie können wir euch in Sachen Kaufberatung, Hintergrundberichte und Analyse optimal mit Inhalten versorgen? Im Kommentarbereich entstanden darüber immer wieder spannende Diskussionen zwischen den Lesern und den Redakteuren – genau so haben wir uns das vorgestellt.

Besonders stolz sind wir auf unsere großen Doku-Serien: Nach GOG.com im vergangenen Jahr haben wir uns 2019 im eigenen Haus umgesehen. Eine Video-Crew verfolgte Vorbereitung und Ausführung unseres gamescom-Plans. Bei der großen #gctogogether-Doku seht ihr zehn Folgen lang, wie unser Team den Livestream organisiert, wie sich Redakteure hinter den Kulissen auf Presstertermine vorbereiten, und was im Messestress so alles schiefgehen kann. Sehr spannend und das Ende ist garantiert besser als bei Game of Thrones!

erte 2019 aber ein überraschendes Comeback: **Destiny 2** erreichte bei seinem Steam-Debüt, befreit von den Fesseln des Battle.net, hervorragende Nutzerzahlen. Dank der Umstellung auf Free2Play sind bis heute regelmäßig knapp 100.000 Spieler gleichzeitig online und machen Jagd auf den besten Science-Fiction-Loot – nicht schlecht für ein zwei Jahre altes Spiel, das in der Vergangenheit teils harsche Kritik einstecken musste!

Die Zukunft des Spielens in der Gegenwart

Große Verwerfungen in der Spielebranche gab es 2019 einmal mehr in Folge der Pionierarbeit eines Mod-Teams: **Dota Auto Chess** erscheint am 4. Januar. Die Modifikation für **Dota 2** lässt die bekannten MOBA-Helden in automatisch ablaufenden Gefechten gegeneinander antreten, zwischen den Runden kauft ihr neue Einheiten. Das chine-

sische Dodo Studio trifft einen Nerv beim Publikum, ein regelrechter Hype um Auto Chess und das neue Genre der Auto Battler entsteht. Da wollen etablierte Entwickler nicht hintenanstehen und wie schon bei MMOs, Sammelkartenspielen oder Battle-Royale-Shootern gibt's schon bald gefühlt dröflig Varianten, im Juni starteten etwa kurz hintereinander **Dota Underlords** und **Teamfight Tactics** von Valve und Riot Games.

Paradox: Obwohl die gefühlte Zahl der wichtigen Releases 2019 zurückging, gab es dieses Jahr mehr zu spielen denn je – und das so günstig wie nie. Neben etlichen Grattispielen bei Steam, im Epic Games Store und sonstwo waren dafür vor allem die durchgestarteten Abo-Modelle der großen Publisher verantwortlich. Egal ob EAs Origin Access Premier, Ubisofts Uplay Plus oder Microsofts Xbox Game Pass: 2019 setzte sich erstmals auf breiter Front durch, dass man

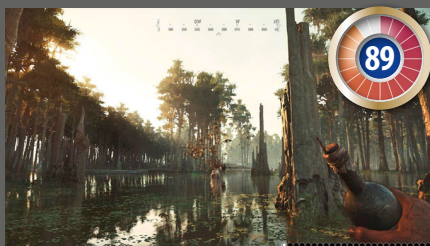
für eine monatliche Gebühr mit einer schier endlosen Flatterate-Flut an hochklassigen Spielen versorgt wird. Und zwar nicht nur mit Titeln von der Resterampe, sondern mit aktuellen Top-Spielen direkt zu Release.

Der Kunde freute sich über die Konkurrenz im boomenden Marktsegment, die zu Dumping-Preisen führte. So ließ sich etwa Obsidians Rollenspiel **The Outer Worlds** dank Game-Pass-Release direkt zur Veröffentlichung für effektiv zwei Euro spielen. Wenn das mal kein guter Deal ist!

Während die Abo-Modelle florierten, hatte das eigentliche »Netflix für Spiele« 2019 einen schweren Stand: Der Streaming-Dienst Google Stadia ging im November an den Start, aber weil viele finale Features fehlten, wurde es eher eine Art Early-Access-Release. Die beste Nachricht: Die Technik hinter Stadia funktioniert, trotz obligatorischem Input-Lag. Aber der Dienst hat andere Probleme, unter anderem die schwer vermittelbare Notwendigkeit, einzelne Spiele trotz Abo-Gebühren weiterhin separat kaufen zu müssen. Derweil verabschiedete sich Microsoft 2019 offiziell von Windows 7, der Support des beliebten Betriebssystems wird Ende dieses Jahres eingestellt. Mir rollte beim Lesen dieser Meldung zwar eine nostalgische Träne über die Wange, aber inzwischen bin selbst ich trotz anfänglicher Skepsis längst auf Windows 10 umgestiegen. Muss halt, ne?

Bei den Grafikkarten rückte AMD mit der Radeon RX 5700 dem ewigen Konkurrenten Nvidia wieder dicht auf die Pelle; mit dem Release der neuen Prozessorgeneration Ryzen 3000 zementierte das Unternehmen zudem seinen guten CPU-Ruf aus dem vergan-

Die besten Spiele 2019



Crytek kann noch immer Shooter! **Hunt: Showdown** ist ein nervenzerfetzender Multiplayer-Mix aus Battle Royale und Koop-Aktion mit düsterem Setting und vielen Besonderheiten. Klein, aber fein!



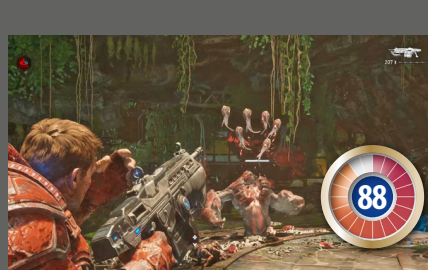
Starke Rückkehr von Dante: Das fetzige Actionpektakel **Devil May Cry 5** verückte mit grandiosen Kämpfen, sehr unterschiedlichen Charakteren und viel Spieltiefe in höheren Schwierigkeitsgraden.



Das kostenlose Fan-Spiel **Enderal** bekam mit **Forgotten Stories** einen Steam-Release. Was die Modder hier auf Basis der Skyrim-Engine auf die Beine gestellt haben, verückt jeden Rollenspiel-Fan.



Manchmal braucht es kein allzu komplexes Spielprinzip, damit wir Spaß haben. **Rebel Galaxy Outlaw** ist in seinen Möglichkeiten beschränkt, aber belebt das Genre der Space-Shooter erfolgreich wieder.



Multiplayer, Koop-Modus, abwechslungsreiche Kampagne: **Gears 5** ist ein fettes Paket. Der neueste Deckungs-Shooter aus dem Hause Microsoft lässt die Kettensäbengewehre wieder mächtig knattern.



Age of Empires 2 liefert in der Definitive Edition nicht nur moderne Komfortfunktionen sowie Grafik und Sound in Remaster-Qualität. Die Kampagnen und Völker bedeuten zudem Spielspaß für Monate.

genen Jahr. Günstig und leistungsstark – es geht eben doch beides!

Versöhnlicher Jahresabschluss

Ihr seht also, viel ist passiert seit Anfang 2019. Und meine pessimistische Meinung zum Jahr? Die hat sich zumindest ein bisschen verbessert, teils sogar beim Schreiben dieses Artikels. Denn es war ja nicht alles schlecht. 2019 hat mir Keanu Reeves auf der Cyberpunk-Bühne gegeben, The Witcher auf Netflix, Baby Yoda in Star Wars! Star Citizen hat 2019 die Crowdfunding-Schallmauer zur Viertelmilliarde durchbrochen. Piranha Bytes bleibt sich trotz der Übernahme durch THQ Nordic wohl treu. Auf Instagram hat ein Ei Karriere gemacht. Und tatsächlich: Ich habe 2019 alle DLCs von Assassin's Creed: Odyssey durchgespielt und konnte das Spiel, das mich sechs Monate in Geiselhaft gehalten hat, endlich deinstallieren. Ach ja, und dann gab's natürlich noch eine schöne Nachricht auf der gamescom: Mount & Blade 2: Bannerlord hat tatsächlich einen Release-Termin! Aber die Entwickler bleiben ihrem gletscherartigen Tempo treu: Es geht erstmal nur um die Early-Access-Version. Und die erscheint erst 2020.

Wer wird bei solch guten Nachrichten denn mit dem Spielen aufhören wollen?! Also nein, 2019 mag vielleicht (ganz sicher) nicht das beste Jahr der Gaming-Geschichte gewesen sein. Aber bei allen Sorgen: Als Übergangsjahr zu einem vermutlich an fantastischen Spielen reichen Jahr 2020 waren die vergangenen zwölf Monate unterm Strich gar nicht so schlecht wie zwischenzeitlich befürchtet. Oder was meint ihr? ★



Runes 2 (oben) und Generation Zero (unten) sind nur zwei der wahrlich miesen Rohrkrepiere des Jahres 2019. Dabei stimmte bei beiden zumindest das Szenario, aber der Rest? Schwamm drüber.



Erst sah es so aus, als hätte Ubisoft bei **The Division 2** alles richtig gemacht. Aber als Service-Game-Sequel ging der Titel überraschend schnell im Rauschen unter, trotz anfangs guter Verkaufszahlen.



Nach der langen Entwicklungszeit hatte kaum jemand damit gerechnet, dass **Bloodstained: Ritual of the Night** seine Versprechen einlöst. Tatsächlich kam ein richtig gutes Metroidvania dabei raus.



Für die fetzigen Lichtschwertkämpfe, die Atmosphäre und den zwar bekannten, aber gut abgeschmeckten Gameplay-Mix aus Klettern und Rätseln in **Star Wars Jedi: Fallen Order** gab es viel Lob.



Man kann von den **FIFA**-Neuaufgaben halten, was man will, aber es sind immer gute Fußballspiele. Mit Volta Football kam 2019 ein cooler Straßenfußball-Modus hinzu. Pay2Win (FUT) war aber auch wieder dabei.



In **Dirt Rally 2.0** lassen sich Autos und Strecken separat kaufen, 38 DLCs sind inzwischen veröffentlicht. Das kann man frech finden. Tatsache ist aber, dass das Ding spielerisch erste Sahne ist.



Outer Wilds nimmt uns mit in ein kleines Sonnensystem – mit einem riesigen Geheimnis. Jeder der Planeten ist handgebaut und voller Rätsel. Und das Ganze in einer Art Murrelertiag-Zeitschleife.