



2020

2020: Das verschenkte Jahr

WENIG LOS, VIEL PASSIERT

2020 wurde von Corona, Releaseverschiebungen und Hardware-Lieferengpässen bestimmt. Aber trotzdem feierte Gaming unerwartete Erfolge. Von Peter Bathge



Peter Bathge

Peter Bathge schreibt seit fast 15 Jahren über PC- und Videospiele – und pflegt dabei ein eher pessimistisches Weltbild. Dass 2020 so schlimm werden würde, konnte er dann aber auch nicht ahnen. Zum Glück gab es zumindest bei seinem Lieblingshobby so manch schöne Überraschung, die ihn vor der Verzweiflung im Homeoffice gerettet hat. Und dann gab es auch noch diverse private Ereignisse, die ihn versöhnlich auf das Jahr zurückblicken lassen.

Ich wusste bis vor kurzem gar nicht, dass ich jahrelang ein Leben als Held im Geheimen geführt habe. Nicht rausgehen, niemanden treffen, nur zu Hause an PC und Konsole spielen – das war für mich lange Zeit ganz normal. Früher hießen solche Menschen wie ich mal Nerds. Heute, in der Corona-Krise, sind wir alle Helden. »Generation Lock-down«, so könnten Geschichtsschreiber uns und unsere Kinder eines Tages wohl nennen. Die Kontakt- und Ausgangsbeschränkungen dieses außergewöhnlichen Jahres haben unser Leben 2020 auf den Kopf gestellt. Die Gamingbranche blieb davon nicht ver-

schont, wie zahlreiche Releaseverschiebungen und Lieferengpässe neuer Hardware wie PS5 sowie Nvidia- und AMD-Grafikkarten beweisen. Das war zeitweise schwer zu ertragen. Aber die Spiele selbst erwiesen sich für mich und wohl auch viele andere Menschen da draußen gleichermaßen als Segen: Wer in Isolation oder Quarantäne zu Hause bleiben musste oder 2020 wie ich monatelang im Homeoffice gearbeitet hat, der fand in virtuellen Welten die gesuchte Ablenkung. Und es spielten mehr Menschen als je zuvor, zuletzt etwa fast 25 Millionen User gleichzeitig auf Steam. Nie zuvor fühlte sich

Gaming so sehr wie ein Teil der realen Welt an. Die Computerspiele, sie legten 2020 endgültig ihr Schmutzel-Image im kollektiven Bewusstsein der Gesellschaft ab. Im Jahr der Videokonferenzen wurden Spiele nun wirklich Teil des Alltags. Aktienkurse und Umsätze der Publisher erreichten neue Höchstwerte. Es war ein sehr erfolgreiches Jahr fürs Spielen – aber gleichzeitig ein sehr schlechtes Spielejahr 2020.

Das Jahr der Geschenke

Es war die Sensation des Sommers: Wer den Epic Games Store nutzt, konnte im Juni 2020

GTA 5 gratis abstauben. Damit fügte er oder sie seiner oder ihrer Bibliothek aber lediglich einen weiteren Blockbuster für umme hinzu in einem Jahr, in dem Shops und Hersteller kostenlose Spiele in einer nie dagewesenen Frequenz und Qualität anboten. Civilization 6 wurde verschenkt, Troy: A Total War Saga gab es gleich zu Release 24 Stunden lang zum Download, ohne dass ihr dafür auch nur einen Cent ausgeben musstet. Und über Weihnachten verteilte Epic 15 weitere Spielegeschenke an die Massen.

Was einst mit den Steam-Sales begann und in der Einführung der Spieleabos wie Xbox Game Pass oder EA Play mündete, setzte sich 2020 – beschleunigt durch die Corona-Krise – fort: Es wird immer günstiger, sich mit neuen Spielen einzudecken. Die zahlreichen Gratisaktionen führten auf GameStar.de sogar zur Schaffung einer neuen Artikelkategorie, »Kostenlos am Wochenende«, um euch rechtzeitig auf Angebote hinzuweisen und über die Qualität der verschenkten Spiele zu informieren.

Wie GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge für 2020 schon vorhersagte, kauften wir alle sehr viel weniger Spiele als im Jahr davor. Zum einen, weil sich die ungespielten Gratis-Games auf unserem virtuellen Konto türmten – und zum anderen, weil selbst heiß erwartete Titel wie Assassin's Creed Valhalla oder der Microsoft Flight Simulator für einen geringen Monatsbeitrag ab Release spielbar waren. Wieso noch Vollpreis zahlen, wenn zum Beispiel Microsoft im Xbox Game Pass Crusader Kings 3, Ori and the Will of the Wisps oder Wasteland 3 als Teil des Abonnements raushaut? Eben.

Doch die Flut an günstigen Spielen ist nur die eine Seite der Medaille. Denn wer sich wie ich genauer zurückerinnert an den Verlauf von 2020, dem fällt schnell auf: So richtig viele Superhits gab es 2020 dann doch nicht. Tatsächlich war 2020 in Sachen Neuveröffentlichungen ein sehr schlechtes Jahr – es fehlten bis auf wenige Ausnahmen die ganz großen Namen. Selbst das neben The Last of Us 2 bestimmende Spiel des Jahres machte elf Monate lang vor allem mit Verschiebungen von sich reden: Das eigentlich für April 2020 angekündigte Cyberpunk 2077 erschien gerade noch so vor Weihnachten – so spät, dass es nicht mal mehr auf der offiziellen Nominiertenliste zur »Spiel des Jahres«-Wahl der Game Awards auftauchte. Und genau wie The Last of Us 2 war Cyberpunk 2077 kein universell gefeiertes Spiel, entstanden nach Release kontroverse Diskussionen. Bei Cyberpunk 2077 waren Bugs und mies programmierte Konsolenversionen der Auslöser, Preis einer beispiellosen Crunch-Phase von CD Projekt Red. Beim für PlayStation 4 veröffentlichten The Last of Us 2 entzündete sich der Shitstorm hingegen an inhaltlichen Kontroversen.

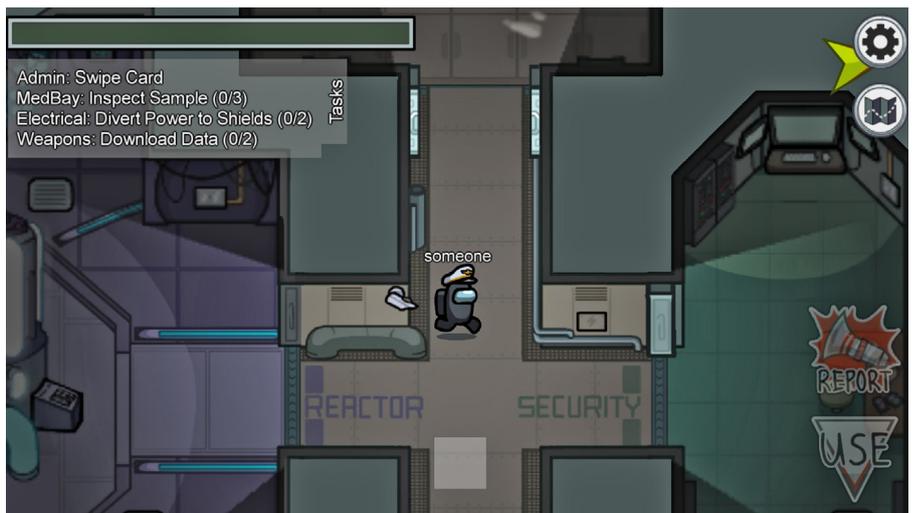
Derweil entschieden sich etliche Studios, ihre mit Spannung für 2020 und den Start der neuen Konsolengeneration erwarteten Spiele zu verschieben. Manchmal aus Angst



Als Grand Theft Auto 5 für eine Weile verschenkt wurde, erlebte der dazugehörige Mehrspielermodus GTA Online eine bis dato beispiellose Cheater-Welle.



Im Herbst war Assassin's Creed Valhalla das Aufregertema Nummer eins. Die einen lieben es – GameStar gab die schlechteste Wertung für ein Assassin's Creed überhaupt.



Als die US-Kongressabgeordnete Alexandria Ocasio-Cortez zusammen mit bekannten Streamern Among Us live auf Twitch spielte, schauten über 400.000 Menschen zu.

vor dem durch das Jahr irrlichternden Cyberpunk 2077, öfter aber aufgrund der durch Homeoffice-Umstellung aufgezwungenen Verzögerungen in den Produktionsabläufen. Messen wie die E3 und die gamescom mussten abgesagt beziehungsweise mittels Livestreams notdürftig in den virtuellen

Raum verlegt werden. Proteste der »Black Lives Matter«-Bewegung sorgten in den USA für Unruhen. Eine Konsequenz daraus waren weitere Verschiebungen von Ankündigungen und Events. Die Vorstellung von PS5 und Xbox Series X verzögerte sich, Sony und Microsoft verschoben Launchtitel vorsorglich



Eine der irrsten Spieleideen: In Maneater steuern wir einen Hai. Und dann gab es da noch ein Kampfspiel mit Riesenkrabben ...



Das schlechteste Spiel des Jahres heißt Fast & Furious Crossroads. Die GameStar-Wertung betrug stolze zehn Punkte. Von maximal 100. Das gab es schon viel zu lange nicht mehr.



Steam-Geheimtipp: In Teardown reißt ihr ganze Gebäude ein – mit einer der komplexesten Physikberechnungen der Branche und RTX-unabhängigen Raytracing-Effekten.

auf 2021. Das wohl prominenteste Beispiel dabei: Halo Infinite, das nicht so toll aussah wie von den Fans erhofft. Und nebenbei: Wann erscheint eigentlich Elden Ring?

Viel Schatten, ein bisschen Licht

Wer wie ich am Ende von 2020 auf das Jahr zurückblickt, dieses Seuchenjahr, dessen Blick bleibt zwangsläufig an den negativen

Schlagzeilen hängen. Besonders schlecht in Erinnerung bleibt mir dabei der Missbrauchsskandal bei Ubisoft, der mehrere hochrangige Angestellte zum Rücktritt zwang. Aber auch die Berichte über Crunch wurden 2020 nicht weniger, im Gegenteil. Wieso ist es immer noch nötig, dass Spieleentwickler über Monate hinweg ein ungesundes Arbeitspensum leisten müssen, sich durch 100-Stunden-Wochen quälen, am Wochenende verpflichtet sind, im Büro zu erscheinen, oder mit dem Schlafsack neben dem Schreibtisch an Spielen werkeln? Was bringt dieser Existenzen zerstörende Crunch, wenn ein Spiel wie Cyberpunk 2077 dennoch in einem technisch unfertigen Zustand erscheint? Der Wechsel ins Homeoffice hat 2020 allem Anschein nach nicht viel zur Verbesserung der Situation beigetragen, die Ausbeutung von Programmierern, Grafikern, Autoren und QA-Testern ging munter weiter. Das passt zum Narrativ dieses Jahres, das ohne Feuerwerk endete.

Umso wichtiger ist es mir, auch an die schönen Seiten von 2020 zu denken. Da wäre zum Beispiel die Renaissance der Demos: Im Rahmen mehrerer Steam-Festivals, auf der digitalen gamescom und anderswo standen zeitweise 900 Demoversionen aktueller Spiele zum Ausprobieren bereit. Der Bedarf an Spielen war 2020 gewaltig, und die Branche sowie viele Indie-Entwickler versuchten, die Chance zu nutzen. Manch einer feierte dabei einen Millionenerfolg. Das an PS-Plus-User verschenkte Geschicklichkeitsspiel Fall Guys: Ultimate Knockout war die Twitch-Sensation des Sommers. Als knuffig-ungeschickte Bohne kämpft ihr ganz ohne Waffen um den Sieg gegen 59 andere Spieler. Der Geister-Hit Phasmophobia und das eigentlich schon 2018 veröffentlichte Raumschiff-Mörder-Ratespiel Among Us übernahmen anschließend die Rolle der Internet-



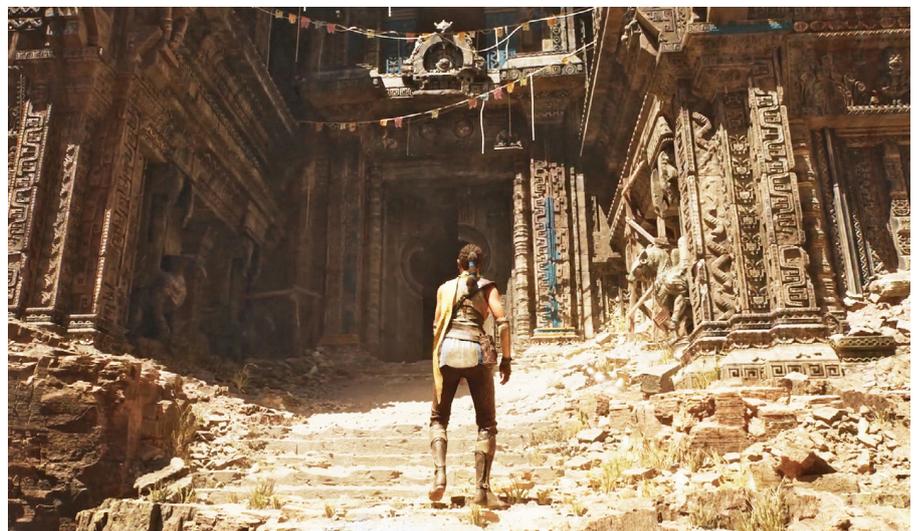
Grafikblender par excellence: Das Action-Rollenspiel Godfall zählt auch bei Kollege Maurice Weber zu den größten Enttäuschungen des Jahres.

phänomene von 2020; alle drei echt schrägen Spiele verkauften sich überraschenderweise millionenfach.

Gänzlich kostenlos und trotzdem verantwortlich für 100 Millionen Dollar Umsatz in einem Monat war derweil das Free2Play-Spiel Genshin Impact. Noch so ein Sensationserfolg, der für viele Spieler aus dem Nichts kam, sich aber mit tollem Open-World-Design, knackigen Kämpfen und viel Loot gegen die 60-Euro-Konkurrenz behaupten konnte, auch dank einer technisch sauberen Veröffentlichung auf mobilen Geräten.

Die Trends des Jahres

2020 war auch ein Jahr des Wiederkäuens, der Neuveröffentlichungen, oder um es freundlicher auszudrücken: ein Jahr der Remaster und Remakes. Während das international gefeierte Final Fantasy 7 Remake als populärster Vertreter dieser Software-Zweitverwertung vorerst nur für die PlayStation 4 erschien, konnten sich PC-Spieler unter anderem über aufpolierte Fassungen von Call of Duty: Modern Warfare 2, Tony Hawk's Pro Skater und den alten Anno-Spielen freuen. Auch bei uns in der Redaktion lösten einige dieser Spiele heftige Emotionen aus. Dimitry Halley und Fabiano Uslenghi etwa schwärmten wochenlang von nichts anderem, als die Mafia: Definitive Edition erschien und eines der absoluten Lieblingsspiele ihrer Kindheit in neuem Glanz erstrahlen ließ. Doch wann immer 2020 alte Spiele auf derartige Weise modernisiert wurden, regte sich auch immer wieder Kritik seitens jener, die in den Remakes gerne mehr moderne Elemente hätten – oder weniger. In manchen Fällen hatten die Beschwerden aber einen ganz anderen Grund: Die Remaster gewisser Spiele wiesen in den Augen ihrer Käufer kaum einen Unterschied zur Originalversion auf! Schon Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning



2020 gab's mit der Unreal Engine 5 einen ersten Ausblick auf die Zukunft der Spielegrafik.



Half-Life: Alyx ist der ultimative VR-Shooter. Valve hat ein fantastisches Showcase für die Technologie abgeliefert. Das eine Spiel reichte aber nicht aus, um Virtual Reality aus der Nische zu holen.

sah nur wenig besser aus als damals. Aber bei Need for Speed: Hot Pursuit Remastered musste man wirklich die Augen zusammenkniffen, um zu erkennen, was was ist. Und

das, obwohl zwischen Remaster und Erstveröffentlichung zehn Jahre lagen! Für feuchte Augen bei älteren Spielersemestern sorgte dagegen Command & Conquer Remastered,



Death Stranding (im Bild) und Horizon Zero Dawn erschienen ursprünglich beide exklusiv für die PlayStation 4, wurden 2020 aber für den PC umgesetzt. Die Spieler nahmen die Portierungen dankbar an, auch wenn beide Titel ihre Probleme und Problemchen hatten.

das einerseits nostalgische Gefühle mit dummen 4K-Tiberium-Sammlern und hochgerechneten Render-Zwischensequenzen bediente, andererseits aber Hoffnung für die Zukunft der Echtzeitstrategie machte. Und tatsächlich gab's auch abseits von C&C wieder mal einige Versuche, das Genre am Leben zu halten: Age of Empires 3 bekam eine Definitive Edition, und die deutschen Projekte Drone Swarm und Iron Harvest hielten tapfer die RTS-Flagge hoch – mit unterschiedlich großem Erfolg.

Und bei uns?

Große Veränderungen gab es dieses Jahr auch auf eurer Lieblingswebseite rund um PC-Spiele: Die Startseite von GameStar.de, von uns liebevoll nur »Home« genannt, wurde nach 2019 zum zweiten Mal in zwei Jahren umgebaut. Diesmal bezogen unsere Webdesigner viele Anmerkungen der Community mit ein, unter anderem wurde der Newsticker in seine alte Form zurückgebracht. Und im April kam dann noch ein lang gewünschter, augenschonender Dark Mode dazu. Kurz darauf starteten die Witcher-Wochen: 14 Tage lang berichteten wir über die

beliebte Rollenspielserie von CD Projekt Red auf eine Weise, dass selbst langjährige Geralt-Fans noch neue Details und Easter Eggs in unseren zahlreichen Artikeln und Videos entdecken konnten.

Als sich dann im Juni die Absage der E3 abzeichnete, der wichtigsten Spielemesse des Jahres, krepelten wir die Ärmel hoch und veranstalteten einfach unsere eigene Show: Mit »Find Your Next Game«, oder FYNG, stellten wir ein Event auf die Beine, das ein eigenes Livestream-Programm, exklusive Previews und Interviews mit Branchenkennern umfasste. Das war ein so großer Erfolg, dass wir die Sache einfach wiederholen werden.

Im August hatte dann Maurice Weber wochenlang feuchte Handflächen, und Michael Graf kann bis heute nicht fassen, dass Starcraft 2 es nur auf den neunten Platz geschafft hat: Die Wahl der 100 besten Strategiespiele aller Zeiten stand an. Unsere Top-Liste wurde von unseren Lesern über 1.600 Mal kommentiert und war einer der am meisten angeschauten Artikel des Jahres.

Keinen Zweifel gibt es dagegen daran, welches Call of Duty dieses Jahr mehr Erfolg hatte. Call of Duty: Black Ops – Cold War

mag zwar eine überraschend gute Single-player-Kampagne haben, von der Masse gespielt wurde aber vor allem Call of Duty: Warzone, der kostenlose Battle-Royale-Ableger. Dessen Release pünktlich zum ersten Lockdown im März 2020 wurde von der Multiplayer-Community dankbar aufgenommen. Und so bestimmte dieses Jahr eher Warzone die Schlagzeilen. Da musste selbst Dauerbrenner Fortnite lange Zeit zurückstecken. Und sonst so? 2020 feierte so manches Spiel ein Comeback (Fallout 76 wurde mit dem Wastelanders-DLC ein besseres Spiel), und es gab die ein oder andere nicht mehr für möglich gehaltene Premiere (Mount and Blade 2 erschien endlich, wenn auch vorerst nur im Early Access). Für Rollenspieler warf 2021 bereits seinen langen Schatten voraus: Der immens erfolgreiche Early-Access-Start von Baldur's Gate 3 beherrschte die Schlagzeilen bei uns. Doppelt schade, dass dabei das ähnlich gelagerte Solasta: Crown of the Magister fast ganz unterging.

Die Aufreger des Jahres

Stell dir vor, es gibt neue Hardware, aber niemand kann sie kaufen! Als wir schon dachten, das Jahr 2020 hätte all seine gezinkten Karten ausgespielt, wurden Spielefans auf der ganzen Welt noch ein letztes Mal eiskalt von den Ausläufern der Corona-Krise erwischt. Als wären der Verlust von geliebten Menschen, die Einschränkungen unseres täglichen Lebens und die Langzeitfolgen einer Erkrankung mit dem Virus nicht schon schlimm genug, konnten Technik-Afficionados noch nicht einmal die zu Weihnachten veröffentlichten Hardware-Schmankerl erwerben, um sich in ihrer Freizeit von den dramatischen Ereignissen dieses Jahres abzulenken. PS5? Ausverkauft! Xbox Series X? Ebenso. Geforce-3000er-Grafikkarten? Gab es nicht! AMDs neue Ryzen-Prozessoren der 5000-Serie? Versucht es mal auf Ebay, aber selbst da gibt es sie nur für astronomische Summen! Ein Mix aus fehlenden Pro-

Das war 2020 bei GameStar Plus

2020 war mit einem neuen User-Rekord das beste Jahr für GameStar Plus seit Bestehen unseres Premiumangebots auf GameStar.de. Das liegt auch daran, dass wir uns sehr genau angehört haben, was ihr von uns erwartet, und angeschaut haben, was ihr am liebsten lest. Letztes sind immer häufiger ausführliche Guides, Tipps und Komplettlösungen zu Spielen – quasi ein fast schon vergessener Aspekt der GameStar-Hefte von anno dazumal, als jede Ausgabe einen großen Tipps-und-Tricks-Bereich hatte. Guides zu Spielen wie Crusader Kings 3, Microsoft Flight Simulator oder aktuell Cyberpunk 2077 sind aber nicht der einzige Service, den wir dieses Jahr unseren Plus-Unterstützern boten. In zahlreichen Gesundheits-, Rechtsberatungs- und Informationsartikeln erklärten wir unter anderem, wie Spielen euren Augen schadet, ob man seine Steam-Bibliothek vererben kann oder mit welchen Übungen ihr eure Reflexe trainieren könnt. Bei all dem vergaßen wir aber nicht den von euch gewünschten Qualitätsjournalismus. Besonders stolz sind wir dieses Jahr auf unsere fünfteilige Making-of-Gothic-Serie, für die wir mit zahlreichen ehemaligen Mitarbeitern von Piranha Bytes, Jowood und Spellbound gesprochen haben. Dabei kamen spannende Fakten und haarsträubende Geschichten zur Entwicklung heraus, vom Erstlingswerk Gothic über die Bug-Katastrophe von Gothic 3 bis hin zum unrühmlichen Ende namens Arcania.

duktionskapazitäten, Lieferschwierigkeiten, Bot-Käufen und Vorbestellerchaos sorgte dafür, dass dieses Jahr wohl nur unter den wenigsten Weihnachtsbäumen die gewünschte Technik lag. Wer doch eine PlayStation 5 oder Xbox Series X ergattern konnte, durfte sich wenigstens darüber freuen, dass er nicht die bei jeder Konsolengeneration von neuem aufkommende Diskussion um fehlende Next-Gen-Grafik in der PC-Version von FIFA verfolgen musste. Da ist es vielleicht doch gar keine so schlechte Idee, sich das anfangs oft verspottete Google Stadia zuzulegen und per Streaming die neuesten Spiele auf dem Fernseher zu erleben, selbst wenn man dafür Abgebühren und Latenzengpässe in Kauf nehmen muss.

Weniger Ärger als vielmehr Erstaunen rief die Ankündigung von Microsoft hervor, Zenimax gekauft zu haben, die Mutterfirma von Publisher Bethesda. The Elder Scrolls 6 ist für PlayStation 5 somit etwas ungewiss, und Microsoft bessert sein Game-Pass-Portfolio mit Titeln wie Fallout 4, Doom Eternal und Starfield auf. Da waren selbst wir sprachlos – auch angesichts der Kaufsumme von 7,5 Milliarden Dollar. Dagegen wirkt es ja geradezu niedlich, dass Electronic Arts den Rennspielspezialisten Codemasters für 1,2 Milliarden Dollar Ende 2020 übernahm.

Um ähnliche Summen ging's beim Rechtsstreit Epic vs. Apple, der 2020 gehörig Staub in der Branche aufwirbelte. Weil Epic Games den Plattformbetreiber Apple verklagt hat, lässt sich Fortnite seit August nicht mehr in dessen App Store herunterladen. Zuvor hatte Epic Games die Ingame-Währung V-Bucks ohne den Umweg über den App Store verkauft, um sich die Provision an Apple zu sparen. Beide Unternehmen werfen sich Marktmanipulation und Vertragsbruch vor. Ein Urteil könnte 2021 fallen. Beim Kampf gegen Apple machte Epic Games vor allem mit unpassenden Marketingmaßnahmen von sich reden. Bessere Publicity war da schon der erste Ausblick auf die Unreal Engine 5. Das neue Grafikgerüst dürfte ab 2021 in unzähligen Spielen arbeiten; die Branche hofft auf einen neuen Techniksprung, der die Power der neuen Konsolen inklusive superkurzer SSD-Ladezeiten für noch realistischere Szenarien nutzt.

Mein persönliches Fazit des Jahres 2020

Das war es also, das 2020 der PC- und Videospiele. Für mich selbst war es ein anstrengendes Jahr. Das hat nicht nur mit dem Homeoffice oder dem hohen Erfolgsdruck zu tun, sondern auch damit, wie oft spannende Spiele, auf die ich mich eigentlich gefreut hatte, verschoben wurden. Was nach dem müden 2019 als Blockbuster-Jahr sondergleichen in die Geschichtsbücher eingehen sollte, wurde aus ganz anderen, unvorhersehbaren Gründen zu einem historischen Jahr.

Spiele haben mich 2020 oft genervt: mit Bugs wie bei Wolcen oder Cyberpunk 2077, das ich nun erst in ein, zwei Monaten spielen werde, wenn mehr Patches erschienen

1. Age of Empires 2



Platz 1: Age of Empires 2 - »Das zeigt, dass die Welt in Ordnung ist« - Die zehn besten Strategiespiele

Entwickler: Ensemble Studios | Publisher: Microsoft | Release: 27. September 1999



Martin Deppe: Unser Platz Eins hat mich 1999 eine ordentliche Stange Bier gekostet. Nein, nicht weil ich ein Multiplayer-Match verloren habe. Viel schlimmer: Es war Bestechung! Denn nach dem durchschlagenden Erfolg vom ersten Age of Empires (siehe Platz 22) ist die Erwartungshaltung natürlich riesig, Teil zwei führt die Wartespiel-Highscoreliste unserer Leser an, die per Mitmach-Postkarte (sic!) aus jeder GameStar-Ausgabe abstimmen. Satta vier Previews und einen Vorabtest

haben wir bereits gedruckt, und selbst der kleinste Infohappen wird von Lesern (und uns Redakteuren!) dankbar verputzt. Darum soll eine fünfte Preview her, Chefredakteur Langer sitzt mir schon im Nacken und klopft stündlich vehement an meinen Bürotürrahmen, gefolgt von seinem legendären »Wie ist der

Im Jahr 2020 kürten wir die 100 besten Strategiespiele aller Zeiten – was nicht nur redaktionsintern für Diskussionen sorgte, sondern auch von euch heiß debattiert wurde.



Noch vor ein paar Jahren hätte keiner geglaubt, dass Microsoft ein Projekt wie den Flight Simulator wiederbelebt. Es sollte eins der erfolgreichsten Spiele des Konzerns im Jahr 2020 werden.

sind. Aber auch mit verpassten Chancen wie bei Assassin's Creed Valhalla, das mir nach den Vorgängern Origins und Odyssey nicht mehr so richtig gefallen will. Gleichzeitig waren Spiele in diesem Jahr so oft ein rettender Anker im Ozean des alltäglichen Wahnsinns wie nie zuvor – für mich wie für viele Millionen Spieler weltweit. Sie haben uns Freude gebracht, wenn uns aufgrund von Lockdowns und Shutdowns nahezu jede andere Form der Freizeitbeschäftigung versagt blieb. Sie brachten uns mit weit entfernten

Freunden und völlig neuen Menschen virtuell zusammen, wenn uns Kontaktbeschränkungen dazu zwangen, auf Treffen in der realen Welt zu verzichten. Sie waren ein steter Begleiter, wenn wir uns aus Vorsorge wochenlang in der Wohnung einschließen mussten. Spiele haben dazu beigetragen, dass 2020 für viele von uns keine Vollkatastrophe wurde. Sie waren ein kleiner, aber bedeutender Teil des Lebens von mehr Menschen als je zuvor. Für mich sind die Spiele damit die wahren Helden 2020. ★