

So wird 2021! Vielleicht ...

FÜNF GEWAGTE PROGNOSEN

Wie wird Steam den Angriff von Epic kontern? Welche Folgen hat Corona für PC-Spieler? Und warum wird die E3 sterben? GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge rechnet mit einem dramatischen Spielejahr.



Der Autor

Heiko hat eine Ausbildung zum Bankkaufmann abgeschlossen, bevor er nach einem (sehr) kurzen Studiumsintermezzo im November 2000 bei GameStar anfang. Sein Interesse für wirtschaftliche Zusammenhänge hat er jedoch nie verloren, als langjähriger Chefredakteur des Entwicklermagazins Making Games bekam er hier viele Einblicke in die Mechanismen der Gamesbranche. Sein persönlich größter Hoffnungsträger für 2021 heißt Diablo 4. Ein Release von Squadron 42 wäre ebenfalls ein Träumchen, wird das vermutlich aber auch bleiben.

Ich erinnere mich noch gut an das Jahresende 2019: Schreibst du mal ein paar Gaming-Prognosen für 2020, habe ich mir gedacht. Was soll schon schiefgehen, habe ich mir gedacht. Das wollen wir doch mal sehen, hat sich Corona gedacht!

Nun gut, komplett daneben lag ich jetzt nicht mit meinen Vorhersagen – allerdings ausgerechnet dort, wo ich mir mit Abstand am sichersten war. Nämlich dass 2020 ein regelrechtes Blockbuster-Feuerwerk wird. Von Age of Empires 4 und Diablo 4 haben wir das ganze Jahr nichts Relevantes gehört, zu Elden Ring herrscht ebenfalls Funkstille, Halo: Infinite wurde jüngst auf Ende 2021 verschoben, und die Ankündigungs-Ausbeute blieb ebenfalls vergleichsweise dürftig.

Nein, 2020 war alles andere als ein gutes Spielejahr. Und ich fürchte, dass es 2021 nicht viel besser aussehen wird. Aber Krisen bedeuten bekanntlich auch immer eine Chance auf Veränderung, einfach weil ein »Weiter so« als Option plötzlich ausfällt, was zum Umdenken zwingt. Auch bei mir? Nix da! Ich haue wieder voller Überzeugung fünf Prognosen raus, was uns 2021 alles erwarten wird. Lassen wir's krachen!

1. Es wird unzählige Verschiebungen geben

Ach komm, Kollege Klinge – haben wir 2020 nicht schon genug gelitten? Ja, habt ihr natürlich. Aber ich fürchte, die Verschiebungen waren nur ein laues Lüftchen im Vergleich zum »Kommt später«-Sturm, der uns 2021 erwartet.

Der Grund dafür liegt in der Natur der meisten modernen Spieleproduktionen. Je komplexer die Systeme, desto mehr Grundlagenarbeit muss erfolgen, bevor die einzelnen Räder wirklich ineinandergreifen und es letzten Endes »nur« noch darum geht, alles zu einem funktionsfähigen Ganzen zusammenzufügen, das man tatsächlich auch durchspielen kann. Diesen entscheidenden Punkt erreichen die meisten Produktion erst in den letzten sechs bis zwölf Monaten ihres Entwicklungszyklus.

Vor diesem magischen Punkt werden leistungsfähige Engines entwickelt, gewaltige Open Worlds gebaut, clevere Gamedesign-Systeme ertüfelt, spannende Geschichten geschrieben. Nach diesem Punkt liegt jedoch der Fokus vor allem auf Balancing, Qualitätssicherung und Bugfixing.

Spiele, die eigentlich für 2020 geplant waren, wurden von der Corona-Pandemie vor allem in dieser letzten, wichtigen Phase erwischt. Und logischerweise braucht es auch beim Bugfixing besondere und zusätzliche Anstrengungen, wenn das plötzlich aus dem Homeoffice passieren muss.

Aber 2021 bekommen wir es mit den Spielen zu tun, bei denen Lockdowns und Homeoffice-Umstellung schon im früheren und komplexeren Entwicklungsstadium zugeschlagen haben. Bei einigen Spielen werden wir nie von den Verzögerungen erfahren, weil sie schlicht noch nicht angekündigt wurden. Bei anderen Titeln waren die Entwickler voreiliger und werden dies nun ver-



Heiko wünscht sich für 2021, dass endlich Diablo 4 erscheint. Bekommen wird er vermutlich eher Diablo Immortal.



Die PC-Version von Horizon Zero Dawn war richtig schick, in Zukunft dürfte Sony noch weitere PlayStation-Exklusivtitel portieren.



»Echt jetzt, Chef, wir wären schon längst fertig mit Star Citizen: Squadron 42. Aber dann kam dieses Corona!«



Zu Elden Ring gab es seit der Ankündigung kaum Neuigkeiten, hoffentlich ändert sich das im nächsten Jahr.

mutlich bereuen. Ich rechne fest damit, dass wir noch deutlich länger auf ein Age of Empires 4, Elden Ring, Elder Scrolls 6, Diablo 4 oder Starfield warten müssen, als viele derzeit glauben.

2. Sony öffnet sich dem PC-Spielemarkt

Wow, da lehnt sich mal jemand weit aus dem Fenster! Aber hey, würde ich hier nur auf Sicherheit spielen, wäre es doch langweilig. Aber letzten Endes folge ich hier nur meinen Prognosen von 2020, dass zum einen Microsoft das Konsolenduell gewinnen wird und zum anderen die Plattformen immer mehr zusammenwachsen. Ob ich mit Ersterem Recht am Ende behalten werde, muss sich noch zeigen, dafür braucht es nämlich erstmal mehr Konsolen im Handel. Zumindest kann aber Microsoft schon mal den erfolgreichsten Konsolenlaunch seiner Geschichte verzeichnen. Kein ganz schlechter Start.

Bei Zweitem kann ich auf jeden Fall einen Haken setzen, auch wenn Corona die Entwicklung etwas verzögert. Aber Cross-Play und Cross-Save werden immer mehr zum Standard statt zu Ausnahme, wir installieren mittlerweile wie selbstverständlich auf der Xbox gekaufte Titel auch auf dem PC oder spielen sie auf dem Handy, und erstmals konnten wir nahezu unsere komplette Spielebibliothek einfach auf die nächste Konsolengeneration mitnehmen. Dazu mag Cloud Gaming wie Google Stadia oder Geforce Now nach wie vor in den Kinderschuhen stecken, aber auch hier bleibt es nur eine Frage der Zeit ... okay ... und des Internetausbaus vor allem auch hier in Deutschland, bis es zur ernsthaften Alternative wird.

So, und was hat das jetzt alles mit Sonys PlayStation-Plänen und dem PC-Spielemarkt zu tun? Ganz einfach: Sony muss und wird sich diesen Wahrheiten stellen. Selbstverständlich können sie auch 2021 aller Voraussicht nach wieder mit dem stärksten Exklusivspiele-Pfund wuchern. Aber ein Unternehmen wie Sony denkt immer mehrere Jahre im Voraus und weiß, dass dieses

Pfund in Zukunft immer weniger Wert sein könnte, zumal Microsoft hier dank zahlreicher Studiozukaufe in zwei bis drei Jahren in Sachen Spiele besser aufgestellt sein dürfte als noch aktuell.

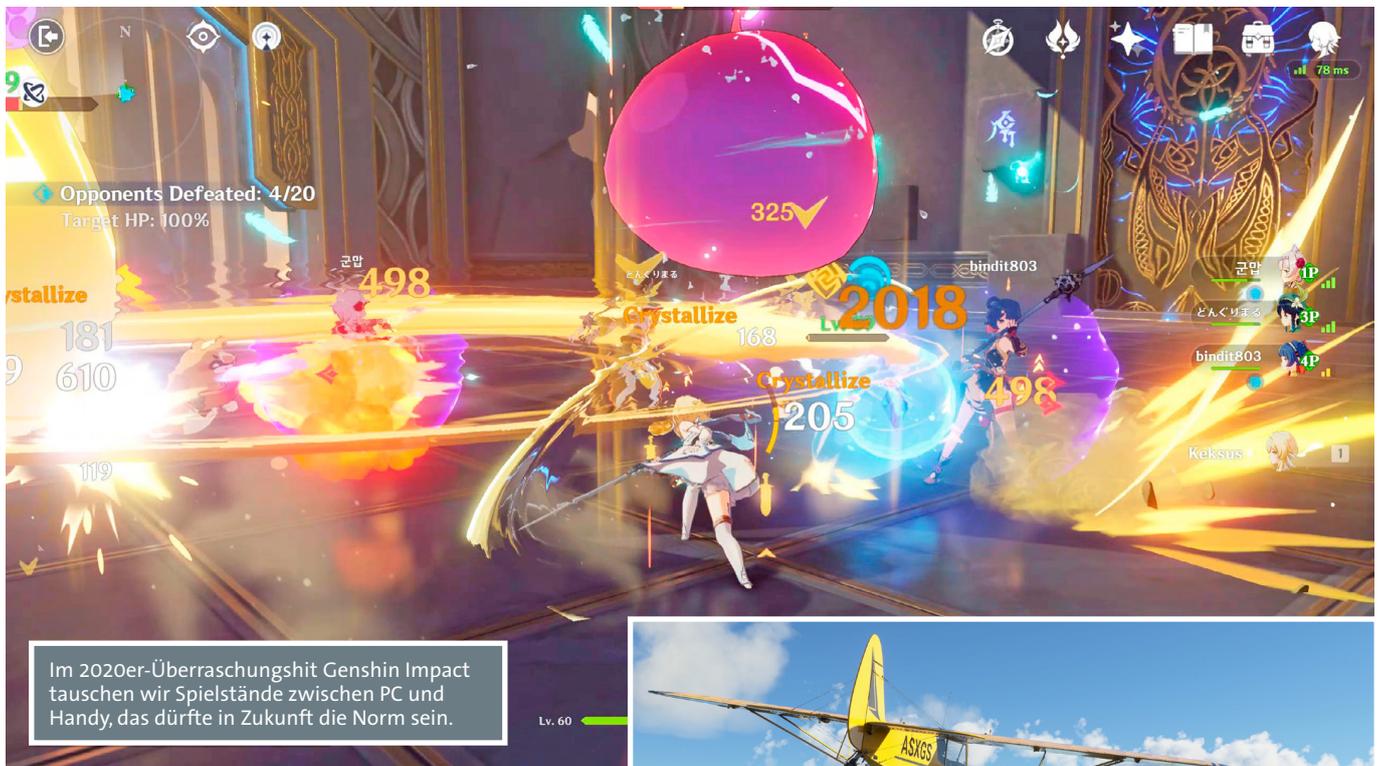
Und meiner Überzeugung nach wird der Kampf um Abos und die Cloud auf dem PC entschieden, weil hier der Markt am fragmentiertesten ist und sich am schnellsten iterieren, also immer wieder anpassen lässt. Sony wird sich 2021 sehr genau anschauen, was hier wo mit wem geht. Erste Fühler haben sie bereits mit den PC-Releases der ehemaligen PS4-Exclusives Horizon: Zero Dawn sowie Detroit: Become Human bereits ausgestreckt. Dabei wird es nicht bleiben.

3. Steam haut einen Aboservice raus

Wer meine Prognosen vom letzten Jahr gelesen hat (wenn nicht: Ausgabe 02/20 rauskramen!), der weiß, dass für mich der Siegeszug der Abomodelle nicht mehr aufzuhalten sein wird. Es gibt meiner Meinung nach schlicht keinen Grund, warum für Spiele andere Regeln gelten sollten als für Serien und Musik.

Und so langsam wagen sich die Wettbewerber immer stärker aus der Deckung. So enthält der Game Pass Ultimate von Microsoft mittlerweile auch den Katalog von EA Play, Amazon sendet mit der Umbenennung von Twitch Prime in Prime Gaming ein unmissverständliches Signal, und im Mobile-Bereich hat sich Apple Arcade inzwischen fest etabliert.

Wird sich Valve diese Entwicklung tatenlos anschauen und darauf hoffen, dass die Leute auch in Zukunft immer noch genug Einzelspiele kaufen werden? Ich kann es mir kaum vorstellen. Zu dramatisch waren dafür die vergleichbaren Entwicklungen in der Film- und Musikbranche. Und zu gut ist Valves Ausgangslage, um bei der Verteilung des Abo-Kuchens nicht ein Wörtchen mitreden zu wollen. Denn Epic mag noch so viele Gratistitel rausbauen, in Sachen Spielekatalog und Kundenbindung agiert Valve mit Steam nach wie vor in einer anderen Liga.



Im 2020er-Überraschungshit Genshin Impact tauschen wir Spielstände zwischen PC und Handy, das dürfte in Zukunft die Norm sein.



Dank Xbox Game Pass sind eher nischige Titel wie Microsofts Flight Simulator schon zum Start für eine breite Spielerschaft verfügbar.

Ich glaube allerdings nicht, dass Valve in direkte Konkurrenz zum Game Pass treten wird. Für viel wahrscheinlicher halte ich, dass Steam einen eigenen kleineren Aboservice auf den Markt bringt, der für schmales Geld das Valve-Line-up sowie diverse Freunde des Hauses (wie PUBG, Rust oder Dead by Daylight) enthält und sich zusätzlich mit anderen Aboservices kombinieren lässt. Im Streaming-Segment gibt es bereits diverse Beispiele für solche Abokombis, etwa bei Sky und Netflix.

Mit der Rückkehr von Microsoft und EA auf Steam hat Valve bereits 2020 die passenden Voraussetzungen geschaffen. Es würde mich nicht wundern, wenn 2021 der nächste Schritt folgt – womöglich in Kombi mit einem neuen »richtigen« Valve-Spiel. Schließlich wissen wir, dass sich seit Jahren mehrere Titel in Entwicklung befinden. Und was wäre ein besseres Argument für ein Steam-Abo als ein darin bereits enthaltenes neues Portal? Eben!

4. Die E3 wird sterben

Eigentlich müsste ich jetzt schon Ausschau halten nach günstigen Flügen und Hotelzimmern für die jährliche Reise zur E3 nach Los Angeles. Aber ich tu's nicht. Zum einen, weil ich nicht daran glaube, dass die Corona-Situation bereits im Juni wieder eine »normale« Messe erlauben wird. Zum anderen fürchte ich, dass wir 2019 die letzte E3 erlebt haben. Bereits damals gab es nur noch eineinhalb spärlich gefüllte Hallen, die meisten Publisher wie EA, Ubisoft oder Microsoft hatten sich außerhalb des Convention Centers einquartiert. Das Aufmerksamkeits-Brennglas der E3 wollte man schon noch mitnehmen, nicht aber die Kosten eines Messestandes.

Corona hat 2020 bewiesen, dass es nicht mal dieses Brennglas braucht. Die Hersteller waren schlicht gezwungen, sich E3-Alternativen zu überlegen, auch weil sich viele Reveals aufgrund der Pandemie verzögerten. Auf das Interesse der Spieler hatte dies so gut wie keine Auswirkungen. Im Gegenteil: Die

Abrufzahlen von GameStar.de waren im Juni 2020 sogar nochmal deutlich besser als im Vorjahr.

Hinzu kommt, dass sich die Hersteller die Aufmerksamkeit nicht mehr teilen mussten, wie sonst auf einer Messe. Sony, Microsoft, Ubisoft, EA und Co. konnten ihre jeweiligen Events schön mit Sicherheitsabstand verteilen und so sicherstellen, dass sich Fans wie Medien voll auf sie konzentrierten.

Generell machten die Widrigkeiten einer Pandemie möglich, was zuvor unmöglich schien. Präsentationen und Interviews konnten bequem via Discord und Zoom geführt werden, und sogar Anspiel-Events wurden über die Cloud organisiert. Für mich hat 2020 endgültig gezeigt, dass es genau gar keinen Grund gibt, einen Kollegen aus dem Redaktionsteam um die halbe Welt zu schicken, nur damit er sich für ein paar Stunden ein streng geheimes Spiel anschauen darf. Wer uns sein neues Baby wirklich zeigen möchte, der bekommt dies auch ohne Reisestrapazen und Event-Brimborium hin.

Natürlich haben die neuen Konsolen und – ja, auch die Pandemie – dabei geholfen, das Interesse an Spielen und Reveal-Events das ganze Jahr über konstant hochzuhalten. Aber angesichts des nach wie vor überschaubaren Next-Gen-Line-ups sowie des leider immer noch nicht absehbaren Endes von Corona sehe ich keinen Grund, warum die E3 2021 zurückkehren sollte – in welcher Form auch immer. Und wenn es zwei Jahre ohne E3 geht, dann geht es immer ohne E3.

5. Singleplayer-Games feiern ein Mega-Comeback

Ja, es gab sie auch 2020: die Fall Guys, die Phasmobias, die Among Uses, die großen Multiplayer-Hits. Aber fällt euch was auf? Keiner dieser Hits stammt von einem großen Publisher. Sie waren plötzlich da, sind einfach passiert, oft befeuert von einem Twitch-Hype. Among Us wurde sogar bereits 2018 veröffentlicht und fristete fast zwei Jahre lang ein Nischendasein. All diese



Na, erinnert ihr euch noch an Rocket Arena? Nicht schlimm, wir auch nur noch dunkel. Dabei kam das Spiel von Electronic Arts erst im Juli 2020 raus.



Die Spielemesse E3 ist vielleicht noch nicht tot, aber sie riecht schon komisch. So volle Hallen wie hier 2015 wird es in Zukunft sicher nicht mehr geben.



Ein neues Portal (hier Teil 2) als Exklusivtitel für einen Steam-eigenen Abo-service würde den Erfolg garantieren. Software sells Service, sozusagen.



Der Erfolg eines Spiels wie Among Us ist kaum planbar. Dann doch lieber auf Singleplayer-Titel setzen.

Riesenerfolge ließen sich nicht voraussehen oder gar planen. Und wenn die etablierten Hersteller eins hassen, dann ist es fehlende Planbarkeit, denn sie bedeutet finanzielles Risiko.

Natürlich versuchten die großen Publisher auch 2020, mit Ansage einen Multiplayer-Hit zu landen ... und lieferten stattdessen eine spektakuläre Pleite nach der anderen. Amazon scheiterte derart krachend mit seinem Shooter Crucible, dass er nach nur fünf Monaten im Live-Betrieb wieder eingestellt wurde. Ubisofts Free2Play-Großangriff Hyper Scape, der in Zusammenarbeit mit Twitch entwickelt wurde, erreicht beim mächtigen Kooperationspartner aktuell nur noch wenige Hundert Live-Zuschauer – ein Fiasko. Und weiß noch jemand von euch, wie der 3vs3-Shooter von Electronic Arts heißt, der erst im Juli erschien? Ganz genau. (Psst, es war Rocket Arena.)

Die großen kommerziellen Hits von 2020 waren entweder die erwähnten Twitch-Überraschungen, unüberwindbare Multiplayer-

Releases aus den Vorjahren wie Call of Duty Warzone sowie gegen Jahresende die Blockbuster Assassin's Creed Valhalla und Cyberpunk 2077 – beide jeweils ohne Multiplayer-Komponente. Und wenn wir in den vergangenen Jahren eins gelernt haben, dann, dass die Erfolgskonzepte der Konkurrenz kopiert und die Fehler vermieden werden. Das heißt für 2021: voller Fokus auf vergleichsweise »sichere« Singleplayer-Titel!

Dafür gibt es auch ganz banale wirtschaftliche und technische Gründe. Zu den wirtschaftlichen: Die Publisher sind nicht mehr allein auf einen Verkaufserfolg angewiesen, genauso gut können sie ein Fixum mit Microsoft für den Game Pass aushandeln, oder sie lassen sich eine Shop-Exklusivität von Epic bezahlen und refinanzieren dadurch bereits einen Großteil der Entwicklung. Bei einem Singleplayer-Spiel lässt sich so prima kalkulieren. Wenn hingegen noch Kosten für fünf Jahre Live-Betrieb hinzukommen, geht die Rechnung deutlich schlechter auf.

Zu den technischen Gründen: Wir befinden uns gerade mitten in einem Plattformwechsel, was immer damit einhergeht, dass die Besonderheiten der neuen Konsolen erst erschlossen werden müssen. Und je mehr Multiplayer- und Online-Komponenten hinzukommen, desto komplexer wird das Konstrukt und desto größer das Risiko, dass die Dinge auf der noch ungewohnten Entwicklungsumgebungen nicht so zusammenpassen wie gedacht. Dann doch lieber eine kontrollierbare Umgebung schaffen, wo nicht ständig andere Spieler dazwischenfunken können.

Wir werden sehen, was 2021 tatsächlich bringt und welche meiner gewagten Prognosen in Erfüllung gehen. So oder so könnt ihr aber darauf vertrauen, dass wir auch nächstes Jahr wieder jeden Tag für euch da sein werden, damit ihr das Beste aus eurem Lieblingshobby holen könnt. Und dass ich im Dezember erneut zerknirscht zugeben muss, dass manches doch ganz anders gekommen ist als gedacht. Corona darf als Grund 2021 allerdings gern draußen bleiben. ★



Besuche bei Entwicklern wie hier vom Kollegen Schwerdtel damals bei Valve in Seattle haben sich in der Pandemie als unnötig erwiesen.