

Fünf gewagte Chefredakteursprognosen

DAS HEIKORAKEL SPIELEJAHR 2022

Warum erscheinen 2022 mehr Spiele, als wir heute ahnen? Wo entscheidet sich das Konsolenduell? Und wann kommt Half-Life 3? GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge rechnet mit dem aufregendsten Spielejahr seit langem.

Vergesst Alfred Hitchcock und Stephen King: Die fiesesten Thriller sind immer noch meine Jahresprognosen. Also zumindest für mich, wenn ich knapp zwölf Monate später draufschau. Wo lag ich richtig? Wo zumindest halbwegs? Und wo habe ich mich bis auf die Knochen blamiert? Nervenerfetzende Spannung, zumal ich zu diesem Zeitpunkt natürlich keinen Plan mehr habe, was ich Ende 2020 für einen Kokolores geschrieben habe. Also ziehen wir mal schonungslos Bilanz: **Es wird unzählige Verschiebungen geben:** Punkt für mich. Aber sowas von. **Sony öffnet sich dem PC-Spielemarkt:**

Ha! Es ist das größte Glück eines jeden Klugschießers (das gebe ich offen zu), mit solch einer gewagten Prognose Recht zu behalten. Uncharted und God of War sei Dank! **Steam haut einen Aboservice raus:** Nun, ähem. Da lag ich wohl voll daneben, auch wenn ich nach wie vor überzeugt davon bin, dass Valve noch was auf der Pfanne hat. Aber dazu später mehr. **Die E3 wird sterben:** Ja nun, was soll ich da jetzt als Chefredakteur des offiziellen Medienpartners der E3 2021 schreiben? Am besten vielleicht sowas wie: »Schnell zum letzten Punkt!«

Singleplayer feiert ein Mega-Comeback: Da kann man sicher drüber streiten. Aber wenn ich mir anschaue, dass fünf der sechs Nominierten für das »Game of the Year« bei den Game Awards einen klaren Singleplayer-Fokus hatten, dann würde ich mir diesen Punkt schon geben. Objektiv wie ich bin.

Drei Treffer bei fünf Schüssen. Schon okay, aber auch kein Ruhmesblatt. Also für 2022 lieber auf Nummer sicher spielen? Könnt ihr vergessen, damit würde ich euch doch den ganzen Spaß verderben. Und mir den Thriller in zwölf Monaten. Also ab dafür! ★

PROGNOSE 1

CLOUD GAMING WIRD ZU EINER ERNSTHAFTEN ALTERNATIVE.

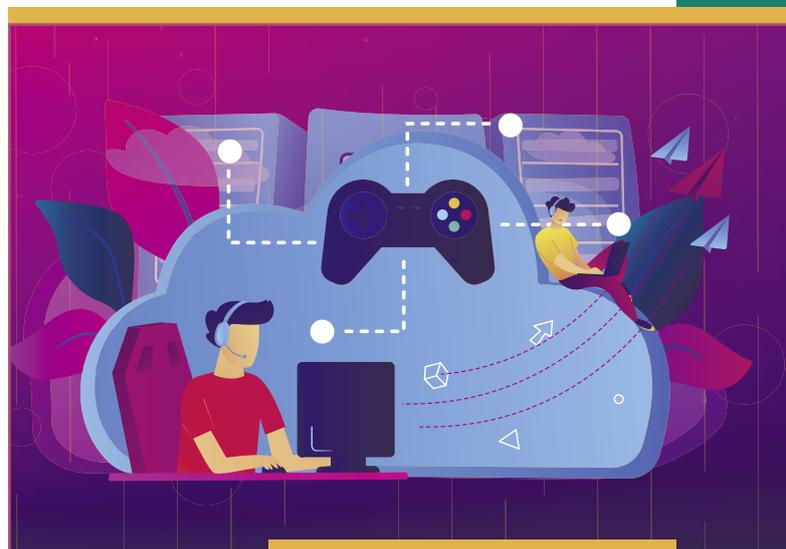
Sorry, Google, ihr seid nicht gemeint – ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, wie euer von euch kaum unterstütztes Stadia 2022 noch ein Comeback schaffen soll. Denn dafür bräuchte es einen echten exklusiven Systemseller, und der ist weit und breit nicht in Sicht. Mein Optimismus in Sachen Cloud Gaming beruht eigentlich sogar auf einer anderen, pessimistischen Prognose, die allerdings viel zu wenig gewagt ist, um hier einen Platz zu bekommen: Die Hardware-Knappheit wird auch 2022 ein Ärgernis bleiben. Ein Ende der Pandemie ist nach wie vor nicht in Sicht und damit ebenso wenig eine Entspannung auf dem Chip-Markt. Und je geringer die Chancen auf eine PlayStation 5 oder RTX 3070/3080 stehen, desto größer werden die Chancen von bezahlbaren Alternativen.

Die Hersteller haben sich dafür längst in Stellung gebracht: Wer einen Game Pass Ultimate von Microsoft besitzt, kann schon jetzt weit über 100 Titel des Angebots ohne Zusatzkosten direkt auf dem Endgerät der Wahl spielen. Ja, Optik und Latenz können nach wie vor nicht mit der installierten Version mithalten. Aber zum einen ist auch das nur eine Frage der Zeit, und zum anderen ist es schon jetzt ein ziemlich cooler Service, einfach mal ohne Download in ein Halo Infinite oder Forza Horizon 5 reinspringen zu können.

Sony mag hier beim Spieleangebot noch zurückhängen, das bis dato noch keine PS5-Titel enthält. Aber es würde mich sehr wundern, wenn sich das 2022 nicht ändert. Zu attraktiv sind Aboservices als Geschäftsmodell, zu knapp bleibt die Versorgung mit PS5-Konsolen.

Und wohin die Reise technisch gehen kann, demonstriert bereits Nvidia mit seinem Service GeForce Now, der bei der »RTX 3080«-Mitgliedschaft inzwischen 120 FPS in 1440p ermöglicht, was unsere

Hardware-Experten nachhaltig beeindruckt hat (Seite 120). Nein, Cloud Gaming wird auch 2022 noch nicht das Spielen auf PC und Konsole ablösen. Aber ich bin überzeugt, dass viele von uns es im nächsten Jahr mal ausprobieren werden. Egal ob aus Neugierde oder weil immer noch keine 3080 zu einem vernünftigen Preis in Sicht ist.



Geht Cloud Gaming 2022 dank Hardware-Knappheit durch die Decke?

PROGNOSE 4

ES KOMMT ZU GROSSEN STRUKTURVERÄNDERUNGEN BEI DEN SPIELEHERSTELLERN.

Mitte Juli 2021 platzte die Bombe: Das California Department of Fair Employment and Housing (so etwas wie eine Aufsichtsbehörde für Arbeitgeber) reichte eine Klage gegen Activision Blizzard ein, die schwere Vorwürfe gegen die dort herrschende Arbeitskultur beinhaltete, unter der insbesondere Frauen zu leiden hätten – von ungleicher Bezahlung über Mobbing bis hin zu sexueller Belästigung. Dies trat eine Lawine weiterer häufig nur schwer erträglicher Enthüllungen los. Viele Geschädigte gingen – ermutigt durch die Ermittlungen – mit ihren eigenen Erlebnissen innerhalb des Unternehmens an die Öffentlichkeit. Längst ist klageworden: Die gesamte Games-Branche hat schwerwiegende, oft schon historisch gewachsene Probleme mit Sexismus und ihrer generellen Arbeitskultur.

Hinzu kommt eine seit nunmehr fast zwei Jahren grassierende Pandemie, die strukturelle Versäumnisse innerhalb der Spielefirmen gnadenlos aufdeckt, insbesondere im Blockbuster-Segment, also bei den sogenannten AAA-Studios. Natürlich sind Crunch und schlechtes Projektmanagement keine neuen Phänomene, wir erinnern uns an entsprechende Diskussionen bei Rockstar Games und EA. Aber Corona wirkt hier wie ein Brandbeschleuniger. Letztes prominentes Beispiel: der verkorkste Release von Battlefield 2042. Ein »Weiter so« kann es nicht geben. Erste Konsequenzen sehen wir bereits, etwa die massiven Umstrukturierungen beim Battlefield-Entwickler Dice, die Gründung von Betriebsräten und Initiativen wie A Better Ubisoft oder den Wechsel zur Vier-Tage-Woche bei Eidos Montréal.

2022 wird das Tempo hier gewaltig zunehmen, sowohl was Personal als auch Strukturveränderungen angeht. Die gute Nachricht ist, dass die Games-Branche aufgrund ihrer gezwungenermaßen komplett

digitalen Prozesse deutlich schneller und flexibler agieren kann als andere Industrien. Ich hoffe, dass viele Firmen dies proaktiv angehen und die strukturellen Probleme der Spielentwicklung bei der Wurzel packen. Aber ich fürchte, dass auch 2022 viele erst dann reagieren werden, wenn es zu spät ist und der nächste Skandal enthüllt wurde.



Es stehen Strukturveränderungen an. Und das nicht nur bei Activision Blizzard.

PROGNOSE 5

2022 GIBT ES EIN WAHRES BLOCKBUSTER-FEUERWERK.

Okay, zugegeben: Eigentlich ist das jetzt nur noch eine mittelgewichtige Prognose angesichts meiner bisherigen Thesen für 2021 und 2022. Aber dieser Optimismus-Joker sei mir hoffentlich erlaubt, angesichts eines weiteren mageren Spielejahres, auch wenn das für viele sicher noch eine der kleineren Sorgen war.

Und es liegt ja für gut informierte Menschen (also euch) auf der Hand, warum 2022 zumindest aus Gaming-Sicht deutlich erfreulicher wird. Zum einen biegen jetzt immer mehr Spiele auf die Zielgerade ein, die aus Pandemiegründen verschoben wurden. Bereits im ersten Quartal rollen hier jede Menge Hochkaräter wie Elden Ring, Stalker 2, Dying Light 2 oder Lost Ark auf uns zu. Die Studios haben außerdem ihre Workflows inzwischen gezwungenermaßen an die neuen Bedingungen angepasst, sodass sich der Einfluss von Corona auf Release-Termine zunehmend in Grenzen hält. Entsprechend rechne ich mit deutlich weniger Verschiebungen als noch im letzten Jahr, auch weil viele Releases erst dann kommuniziert werden dürfen, wenn sie nahezu sicher sind, siehe meine zweite Prognose.

Deshalb wird die Reihe der Corona-Nachzügler noch durch so manche Überraschungstitel ergänzt werden, von denen wir bis dato nur wenig oder vielleicht sogar noch gar nichts gehört haben. Ich denke da etwa an ein Dragon Age 4, ein Star Wars Jedi: Fallen Order 2 oder das lang ersehnte Indiana-Jones-Spiel von Machine Games.

Vieles von dem, was im Weihnachtsgeschäft 2022 bei den großen Publishern für Umsatz sorgen soll, werden wir erst im Sommer zum ersten Mal zu Gesicht bekommen – egal ob nun auf einer Messe wie der E3 oder bei einem herstellereigenen Event wie dem Sony State of Play, dem Xbox Showcase oder einer Nintendo Direct.

Klingt zu schön, um wahr zu sein? Das wissen wir spätestens Ende 2022, wenn für mich wieder Thriller-Zeit ist und ich mir anschauere, mit welchen Prognosen ich richtig lag und mit welchen gnadenlos daneben. Keine überraschende Wendung wird's dagegen bei GameStar geben. Ihr könnt euch auch 2022 darauf verlassen, dass wir jeden Tag unser Bestes geben werden, damit ihr das Beste aus eurem Lieblingshobby rausholen könnt. Manches braucht halt keine nervenzerfetzende Spannung, sondern darf gern so bleiben, wie es ist.

2022

2022 wird ein aufregendes, buntes Spielejahr werden – unsere Empfehlungen habt ihr ja gelesen.