

Vier gewagte Chefredakteursprognosen für 2023

DAS HEIKORAKEL



Warum die Blockbuster-Releases wackeln und AA-Spiele 2023 die Hütte rocken. GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge rechnet im neuen Spielejahr mit vielen Überraschungen. Von Heiko Klinge

Manchmal verabscheue ich das gute Gedächtnis meiner lieben Kolleginnen und Kollegen. »Ey Heiko, du machst doch zum Jahreswechsel immer diese Chefredakteursprognosen«, sagten sie neulich. Verflixt, sie haben es nicht vergessen. Nicht weil ich keine Lust darauf hätte, ungefragt meine Meinungen und Analysen in die Welt zu blasen – das ist schließlich quasi Teil meiner Job-Beschreibung. Aber neue Chefredakteursprognosen bedeuten eben auch immer, dass ich mich mit meinen alten aus dem Vorjahr auseinandersetzen muss. Und es gibt kaum etwas, das notorisches Klugscheißer wie meine Wenigkeit mehr hassen, als zugeben zu müssen, dass sie Unrecht hatten. Bringen wir es hinter uns:

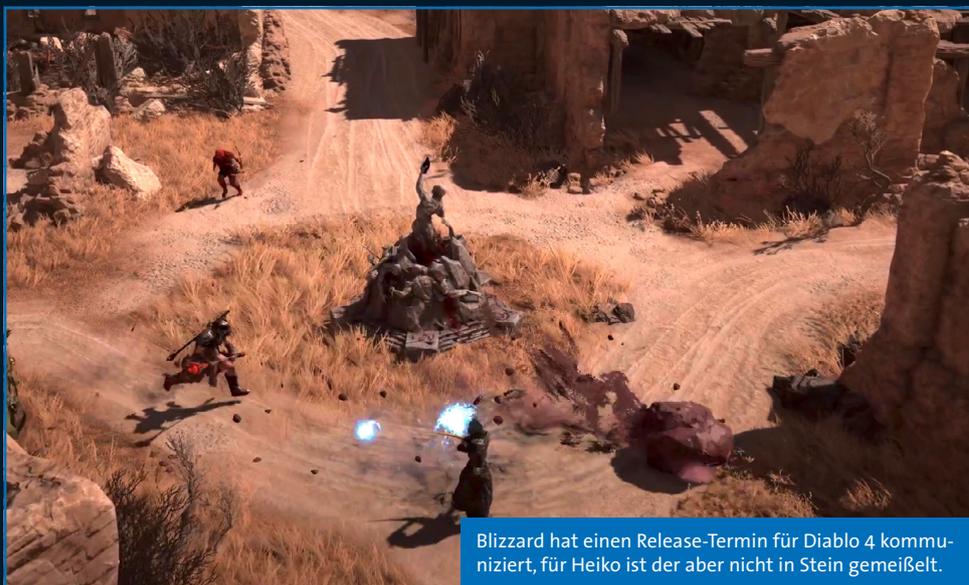
1. Cloud Gaming wird zu einer ernsthaften Alternative. Da war ich zu optimistisch. Ja, Xbox Cloud Gaming liefert inzwischen beeindruckende Ergebnisse, aber es bleibt bis dato eine Spielerei für Early Adopter.
2. Viele Spiele erscheinen schon wenige Monate nach der Ankündigung. Einen grundsätzlichen Trend würde ich mir hier schon zugestehen, siehe etwa Need for Speed Unbound. Andererseits gab es auch erstaunlich viele Reveals, die noch sehr weit in der Zukunft liegen. Allen voran etwa Cyberpunk 2 und die neue Witcher-Trilogie. Klassischer Fall von unentschieden.
3. Valve wird endlich wieder ein eigenes Spiel veröffentlichen. Ihr lasst mir die Ray-tracing-Version von Portal doch bestimmt

durchgehen, oder? Wenn ich ganz lieb gucke?
4. Es kommt zu großen Strukturveränderungen bei den Spieleherstellern. Den Punkt würde ich mir geben, objektiv wie ich bin. Natürlich befinden wir uns nach wie vor im Transformationsprozess, aber andererseits kann es kaum eine größere Strukturveränderung geben als eine mögliche Fusion von Microsoft und Activision Blizzard.
5. 2022 gibt es ein wahres Blockbuster-Feuerwerk. Und ich schrieb sogar noch, dass dies nur eine mittelgewichtige Prognose sei. Haha. Hahaha! Da habe ich die Spätfolgen von Corona aber mal sowas von unterschätzt.

Mit viel gutem Willen also 2,5 von fünf Richtigen. Und ihr wollt trotzdem, dass ich wieder Prognosen raushaue? Zum Glück lassen sich Klugscheißer nur äußerst selten vom Klugscheißen abbringen, selbst wenn sie mal Unrecht hatten. Also legen wir los!

Einige Blockbuster werden sich verschieben

Ich kann euer genervtes Stöhnen quasi hören. »Jetzt ist doch auch mal gut mit den ewigen Verschiebungen! 2023 müssen sich die Studios doch endlich ans Homeoffice gewöhnt haben!« Und ich wünschte wirklich, dass ich bessere Nachrichten für euch hätte. Aber ich fürchte, dass wir auch 2023 noch lange nicht über den Verschiebungsberg sind. Ich rechne damit, dass sich mindestens ein Viertel der bereits fürs erste Halbjahr 2023 angekündigten Blockbuster nochmals verzögern wird. Und leider, sowohl Diablo 4 als auch Starfield stehen dabei auf meiner Liste. Das hat mehrere Gründe:



Blizzard hat einen Release-Termin für Diablo 4 kommuniziert, für Heiko ist der aber nicht in Stein gemeißelt.

- 1. Corona-Unwägbarkeiten im Endspurt:** Ja, die meisten Studios haben sich inzwischen den Pandemiegegebenheiten angepasst und ihre Arbeitsprozesse umgestellt. Insbesondere Großprojekte wie Starfield und Diablo 4 haben aber die Eigenheit, dass viele Spielbestandteile und Systeme erst verhältnismäßig kurz vor Release zusammengefügt werden. Und das heißt auch, dass viele Corona-bedingte Probleme bislang noch gar nicht aufgefallen sind beziehungsweise überhaupt auffallen konnten.
- 2. Zu viel Konkurrenz:** Kaum etwas nervte anno 2020 die Entscheider hinter den Kulissen so sehr wie die mehrfachen Verschiebungen von Cyberpunk 2077. Denn niemand wollte sein Spiel im gleichen Zeitraum veröffentlichen. Insbesondere die zweite Blockbuster-Reihe geht sich gern aus dem Weg. Und selbst ein Starfield wird es vermeiden wollen, allzu nahe an Diablo 4 herauszukommen.
- 3. Bewusster Optimismus:** Das Geschäftsjahr von Activision endet am 31. Dezember 2022. Und kaum etwas beendet ein Geschäftsjahr so gut wie ein positiver Ausblick aufs nächste, samt einem fixen Release-Termin für Diablo 4. Fantasie beflügelt den Kurs, und sollte sich Diablo 4 doch noch mal verschieben, gibt's nun blendende Vorverkaufszahlen zum Beschwichtigen der Aktionäre.

Insofern hat es mich auch nur mittel gewundert, dass nach einer Recherche der Washington Post viele Entwicklerinnen und Entwickler bei Blizzard den kommunizierten Release-Termin für Diablo 4 für äußerst ambitioniert und nur durch Crunch erreichbar

halten. Ich bin sicher: Ähnliche Diskussionen werden gerade auch bei vielen anderen Großproduktionen geführt. Und dankenswerterweise wird es inzwischen immer häufiger diskutiert, statt Release-Termine ohne Rücksicht auf Verluste auf dem Rücken der Angestellten durchzuprügeln.

Die Hardware-Verfügbarkeit wird sich deutlich bessern

Bevor ihr euch jetzt schon auf 4080-Grafikkarten für 500 Euro freut, muss ich euch kurz wieder einfangen: Nur weil etwas verfügbarer wird, heißt das noch lange nicht, dass die Hersteller auch die Preise senken – schon gar nicht bei so wenig preissensitiven Zielgruppen wie PC-Gaming-Enthusiasten. Man muss kein allzu großer Zyniker sein, um bei der begrenzten Verfügbarkeit auch ein gewisses Kalkül seitens mancher Grafikkartenhersteller zu vermuten. Aber wenn es nicht gerade der neueste Chip sein muss, dürft ihr euch meiner Einschätzung nach berechnete Hoffnungen machen, dass ihr für eure Hardware-Einkäufe in 2023 nicht mehr ganz so tief in die Tasche greifen müsst.

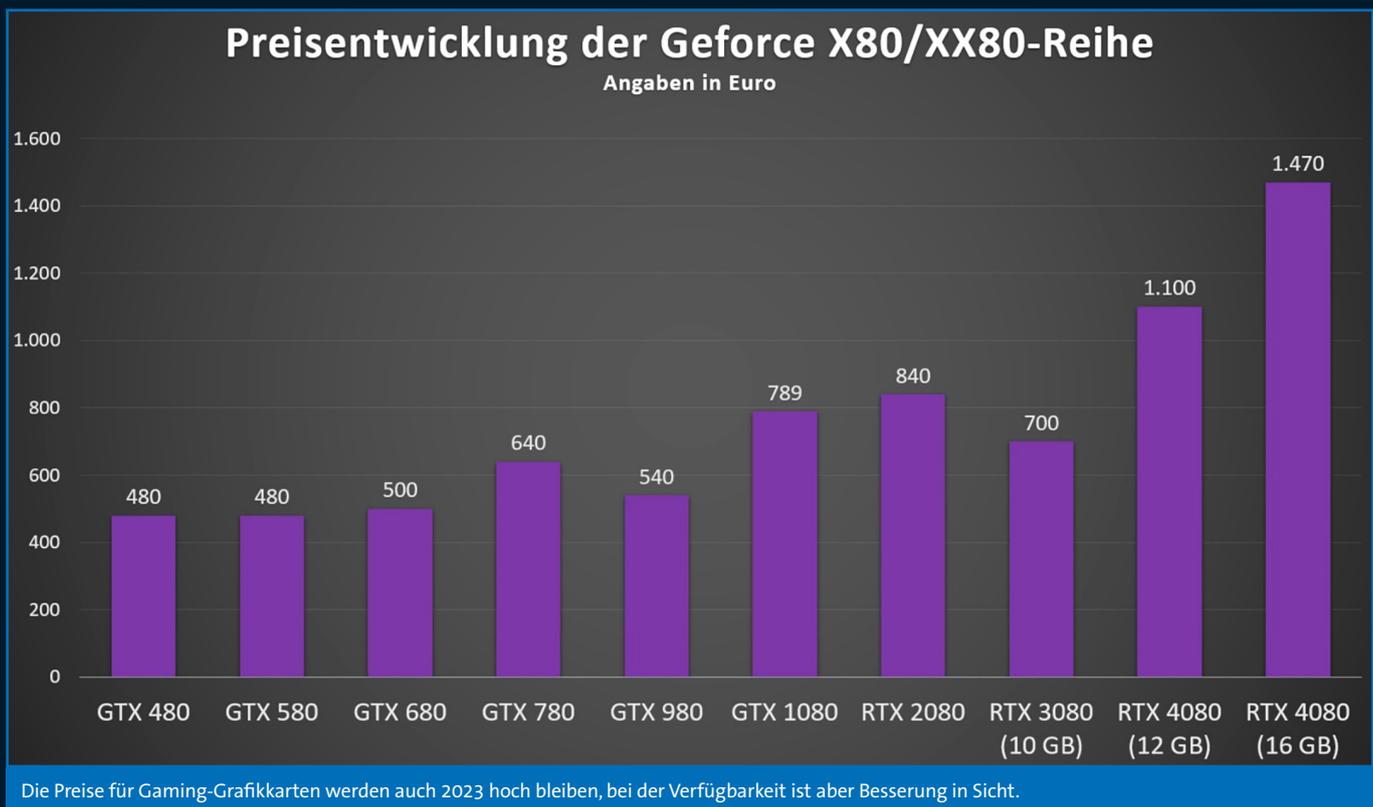
Zum einen hängt das schlicht damit zusammen, dass für die nach wie vor leistungsstarken Grafikkarten aus dem vorletzten Jahr bereits Nachfolgemodelle erschienen sind. Kostete eine RTX 3070 im Dezember 2021 noch durchschnittlich über 1.000 Euro, bekommt ihr sie inzwischen für locker unter 600 Euro. Sobald Nvidia und AMD 2023 die nächsten Karten wie die RTX 4070 Ti nachschießen, werden die Preise für die Vorgänger mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit weiter sinken. Und eine RTX 3070 wird selbst für anspruchsvolle Spiele auf absehbare Zeit absolut ausrei-

chen, wenn es nicht gleich sämtliche Raytracing-Optionen in 4K sein müssen.

Noch entspannter wird sich die Lage bei den Konsolen entwickeln. So visiert Sony laut dem Branchen-Insider Tom Henderson für das Finanzjahr 2023 stolze 30 Millionen verkaufte PS5 an. Das wäre nahezu eine Verdopplung gegenüber dem 2022-Ziel von 18 Millionen und würde entsprechend eine deutlich verbesserte Verfügbarkeit der Konsole voraussetzen. Am meisten Preisdruck wird es meiner Einschätzung nach jedoch im Laptop- sowie Low- bis Midrange-PC-Segment geben. Unter der Hand haben mir schon mehrere Hardware-Hersteller davon berichtet, dass sie Probleme mit ihren Lagerkapazitäten bekommen, weil nun plötzlich alles aufschlägt, was sich durch Lieferengpässe verzögert hatte. Und volle Lager bedeuten in der Regel günstigere Preise.

Cross-Plattform wird zum Standard

Es war der große Trend der gamescom, und kaum einer hat's mitbekommen. Aber zugegeben, eine Spieleankündigung wie Earth: Revival dient nur so mittel als Trendsetter, obwohl die TikTok-Macher Bytedance ihrem ersten großen Spiel einen richtig großen Messestand spendierten. Und dabei mischt Earth: Revival sogar nahezu alles, was gerade heiß und trendy ist: Open World, Survival, Basisbau, Koop-Raids, Battle Royale ... aber es sieht eben alles aus wie in einem (zugegebenermaßen recht schicken) Mobile Game. Und genau DAS ist der Trend. Denn egal ob Earth: Revival, Marvel Snap oder Diablo Immortal: Immer mehr Mobile Games erscheinen parallel auch auf dem PC. Denn auf dem Handy ist schon etwas Status Quo, was auf PC und Konsolen noch in den Kin-



Microsoft bewirbt seine Game-Pass-Spiele schon jetzt ganz bewusst als Cross-Plattform, einschließlich Handy.



derschuhen steckt, aber verflucht schnell erwachsen wird: Accounts und Abos sind wichtiger als verkaufte Spiele.

Auf iOS gibt's Apple Arcade, auf Android den Google Play Store – dazu gesellen sich immer mehr finanzstarke Drittanbieter wie Amazon, Netflix, Sony und Microsoft, deren Abo-services auch auf dem Handy stattfinden (müssen); entweder nativ oder via Cloud. Wir haben es hier mit einer signifikanten Machtverschiebung zu tun, weg von den Plattformhaltern hin zu den Aboanbietern (die selbstverständlich auch gleichzeitig Plattformbetreiber sein können). Und wer bei den Aboanbietern stattfinden will, muss von Anfang an Cross-Plattform mitdenken. Denn natürlich möchte ich keine neue Kampagne starten, wenn ich Halo Infinite via xCloud auf dem Handy spiele. Und natürlich will ich gratis In-Game-Items bei Prime Gaming lieber übergreifend freischalten als nur für eine Plattform. Heißt: Je mehr sich Abo-services auch im Gaming durchsetzen, umso mehr wird Cross-Plattform zum Standard. Weil es immer egal wird, wo wir spielen. Aber wichtiger, wo wir uns einloggen.

AA-Spiele werden wieder relevanter

Die letzten zehn Jahre gab es überspitzt formuliert eigentlich nur zwei dominierende Formen von Spielen: Blockbuster und Indies. Mit Focus, Plaion und THQ Nordic fallen mir eigentlich nur drei Publisher ein, die wirklich regelmäßig Produktionen von mittelgroßen Teams mit 20 bis 50 Angestellten finanziert haben. Die großen Publisher EA, Activision, Ubisoft und Co. stellten in erster Linie mit gigantischen Teams sicher, dass ihre sicheren Franchise-Pferde von FIFA über Call of Duty bis Assassin's Creed profitabel blieben. Auf der anderen Seite bewiesen immer wieder kleine Studios, dass man auch mit deutlich weniger Arbeitskräften und Geldeinsatz große Erfolge feiern kann. Nur lassen sich Überraschungs-Hits wie Stardew Valley, Among Us oder Dorfromantik dummerweise so schlecht planen.

Bei geringem Budget hält sich das Risiko dennoch in Grenzen, weil ein Hit viele Miss-

erfolge querfinanzieren kann – so kalkuliert etwa der Indie-Publisher Devolver Digital. Wenn das Budget aber im hohen ein- bis niedrigen zweistelligen Millionenbereich liegt, dann geht die Rechnung schon deutlich schlechter auf. Und entsprechend schwierig war es für mittelgroße Studios in den vergangenen Jahren, Geldgeber aufzutreiben. Aber der Wind dreht sich, und was Spiele wie Kena oder Stray bereits als erfrischendes Lüftchen andeuteten, könnte sich schon bald zu einem veritablen AA-Sturm entwickeln. Und das aus zwei Gründen:

1. Technologischer Wendepunkt: In nahezu jeder Spielegeneration gibt es einen Punkt, an dem die eingesetzten Game-Engines so leistungsstark werden, dass sie es auch kleineren Teams ermöglichen, mit den großen mithalten, wenn sie ihre eigenen Fähigkeiten smart in die Waagschale werfen. Galt die Unreal Engine jahrelang als Aufwandsmonster, um konkurrenzfähige Ergebnisse zu erzielen, ermöglichte sie jetzt ein Stray, an dem nur 28 Personen beteiligt waren.

Die Unreal Engine 5 wird meiner Einschätzung nach diesen Prozess massiv beschleunigen, setzen ihre Tools wie Nanite und Lumen doch vor allem darauf, zuvor sehr aufwendige Prozesse wie die Darstellung komplexer Geo-

metrie (Nanite) oder globaler Beleuchtung (Lumen) stark zu beschleunigen. Schon jetzt werden immer mehr Unreal-Engine-5-Titel von kleineren Teams angekündigt, was sicher nicht nur Vorteile hat, aber definitiv für mehr Projekte im AA-Segment sorgen wird.

2. Der Aboeffekt: Man kann und darf vieles kritisieren, was Netflix, Prime und Co. so treiben, aber für die Serienproduzenten war der Abowettstreit im Streaming mit Sicherheit ein Segen. Zum einen weil es plötzlich viel mehr potenzielle Abnehmer gab. Zum anderen weil die Aboanbieter Vielfalt benötigen, um ihre Kunden zu halten. Ein Abo wird zwar geschlossen für »Game of Thrones«, »Herr der Ringe« oder Marvel, behalten wird es aber nur, wenn es konstant der ganzen Familie einen echten Mehrwert liefert. Dazu braucht es ein möglichst breit gestreutes Angebot.

Spiele wie Pentiment oder High on Life zeigen schon jetzt, was das übersetzt für Gaming-Abos und AA-Spiele bedeutet. Für 20 oder gar 50 Euro würden sie vermutlich nur wenige kaufen, aber als Teil des Game-Pass-Abos probieren wir sie gern mal aus, lassen uns von ihnen positiv überraschen und empfehlen wegen ihnen ein Abo weiter, weil es »so ja viel günstiger ist«. Und solch ein Effekt ist für Aboanbieter fast genauso attraktiv wie ein Blockbuster-Zugpferd.

Aus diesen Gründen bin ich fest davon überzeugt, dass die mittelgroßen Spiele 2023 ihre Renaissance feiern werden. Und ganz ehrlich: Darauf freue ich mich nächstes Jahr am meisten. Denn natürlich stehen 2023 jede Menge hochkarätige Blockbuster wie Hogwarts Legacy, Diablo 4 oder Starfield an, bei denen ihr völlig zu Recht eine umfassende Berichterstattung von uns erwartet. Aber genauso viel Spaß machen uns die unverhofften Überraschungs-Hits, die niemand hat kommen sehen, denen wir aber ebenfalls Aufmerksamkeit schenken wollen. Und wenn es davon 2023 noch ein paar mehr gibt als dieses Jahr, dürfen sich meine anderen Prognosen gern als kompletter Kokolores herausstellen. Zumindest bis mich meine lieben Kolleginnen und Kollegen in zwölf Monaten wieder daran erinnern. ★



An Stray haben nur 28 Menschen gearbeitet, es kann locker mit weitaus teureren Produktionen mithalten.