

Das war 2013

Das vergangene Jahr mag ein spielerisch eher durchschnittliches bis schwaches gewesen sein, aber selten hat sich in der Branche so viel bewegt. Von Petra Schmitz

Auf DVD: Rückblicks-Videos

Zum ersten, zum zweiten und zum dritten. Verkauft! Gleich im Januar 2013 müssen wir uns vom ehemals viertgrößten Publisher der Welt verabschieden. THQ kommt in Einzelteilen unter den Hammer, nachdem der Konzern bereits im Dezember 2012 freiwillig Insolvenz angemeldet hatte. Zu riesig die Investitionen in den vergangenen Jahren in neue Studios und Großprojekte (etwa **Kaos** und **Homefront**), zu klein die Einnahmen. Dazu noch das selbstgeschaukelte Geldgrab eines Mal-Tablets für die Hardcore-Konsolen Xbox 360 und Playstation 3. Relic Entertainment (**Company of Heroes**) gehört vom 22. Januar an Sega, Volition (**Saints Row**) wird Koch Media zugesprochen, die **Homefront**-Marke landet bei Crytek, und Ubisoft schnappt sich das rela-

THQ wird zerlegt

tiv frisch gegründete THQ Studio in Montreal. Der einzige THQ-Teil, der keinen Abnehmer findet, ist Vigil Games aus Austin, Texas und die dazugehörige Marke **Darksiders**. Anfang 2013 stirbt also nicht nur THQ, sondern auch der Tod, zumindest in der Videospiel-Variante. So traurig wie bizarr.

Bizarr auch, was im April seinen Anfang nimmt und sich durchs gesamte Jahr zieht: Da nämlich kündigt die Telekom an, dass

man die Flatrates ab 2016 in sogenannte Volumentarife umwandeln wolle. An einem konkreten Beispiel er-

klärt: Ein Nutzer des DSL-16.000-Anschlusses hätte ab 2016 pro Monat nur 75 Gigabyte Datenvolumen mit der gewohnten Geschwindigkeit zur Verfügung, jede weitere Internetnutzung würde nur noch mit 384 kBit/s durch die Leitung schnecken. Nach

harschen Protesten auch seitens der Regierung wird die gedrosselte Geschwindigkeit später zwar auf 2 Mbit/s angehoben, wäre aber eine schmerzhaft spürbare Einschränkung. Alternativ solle man sich zusätzliche Volumenpakete hinzukaufen. Abgesehen von der Drosselung, die insbesondere für Vielspieler eine Zumutung ist (allein der Download von **Battlefield 3** mit allen Addons schlägt mit 34 Gigabyte zu Buche), birgt der Plan der Telekom noch weitere Probleme. Das Schlagwort Netzneutralität macht die Runde, denn die Angebote der Telekom wie die T-Online-Webseite oder das Streaming-Angebot Entertain sollen nicht zur Anhäufung des monatlichen Inklusiv-Volumens beitragen. Anbieter wie Watchever würden mit einem spürbaren Nachteil gegenüber dem rosa Riesen ins Hintertreffen geraten. Außerdem wäre es komplett vorbei mit Anonymität im Netz, immerhin müsste jede Verbindung akribisch festgehalten werden. Vielen ist das zu viel des Schlechten, die Verbraucherzentrale NRW klagt gegen die geplanten Volumentarife und erhält im Oktober am Landgericht Köln Recht. Im Dezember werden die entsprechenden Klauseln in den Neuverträgen der Telekom gestrichen. Der Kommunikationsanbieter kündigt Anfang 2014 an, dass es weiterhin Flatrates mit unbegrenztem Volumen in gewohnter Geschwindigkeit geben wird, allerdings ab vermutlich 2015 für circa fünf bis zehn Euro mehr im Monat. Zusätzlich wolle man kostengünstigere Volumentarife für Wenignutzer anbieten.

»Lernen's a bisschen Geschichte!«, sagte einmal der österreichische Politiker Bruno Kreisky (1911 – 1990) zu einem Journalis-



ten. Leider hat diesen weisen Rat offenbar niemand gegenüber Electronic Arts erwähnt. Nur zehn Monate nach dem Debakel von **Diablo 3** (Error 37) im Mai 2012 legen EA und Maxis mit **Sim City** ein ähnliches Desaster hin. Nach dem verkorksten US-Start am 7. März der Always-On-Städtebausimulation (die eigentlich keine ist) meldet sich der Publisher via Twitter: »Wir arbeiten an einigen Veränderungen, um weitere Probleme zu vermeiden, und sind zuversichtlich, dass Origin bei weiteren internationalen Launches diese Woche stabil bleiben wird.« Mumpitz, wie wir und Tausende andere bald darauf erfahren müssen. Die Server gehen auch in Deutschland unter der Last in die Knie. Glücklicherweise überhaup t ein paar Straßenzüge anlegen kann. Bis er vom Server fliegt und beim nächsten Spielstart bemerkt, dass seine Speicherstände im Datennirwana verschwunden sind. Angesichts der Online-Expertise von Electronic Arts durch **Star Wars: The Old Republic** oder **Warhammer: Online** erscheint uns dieser Murks als umso erstaunlicher. Allerdings schützte Blizzard die Erfahrung mit **World of Warcraft** und dem Battlenet auch nicht vor dem Error-37-Fiasco. Trotz des Online-Zwangs und der daraus resultierenden Probleme, trotz der Bugs und der Mogeleien bei der Simulation wurde der weltweit moderaten Wertungen (Durchschnitt auf Metacritic: 64 Punkte) verkauft sich **Sim City** aber erstaunlich gut, im Mai 2013 meldet EA, die Zwei-Millionen-Grenze durchbrochen zu haben. Und da sage noch mal jemand, Aufbauspiele seien außerhalb von Deutschland mausetot. Trotzdem sind wir uns sicher, dass insbesondere der Online-Zwang höhere Abverkäufe verhindert

Sim City ist wie Diablo 3. Nur anders

hat. Für das 2014 erscheinende **Die Sims 4** wurde diesbezüglich von EA bereits Entwarnung gegeben, keine Always-On-Pflicht. Und auch **Sim City** soll bald so gepatcht werden, dass ein Offline-Betrieb ermöglicht wird. Dass auch die Strategie quicklebendig ist, wenn man mit einem großen Namen und einem daran gekoppelten großen Spiel zu Felde zieht, beweist nur wenige Tage nach **Sim City** Blizzard mit **Starcraft 2: Heart of the Swarm**. Der zweite Teil der Saga verkauft sich in den ersten 48 Stunden über eine Million Mal. **Total War: Rome 2** (September 2013) kann da nicht ganz mithalten und schafft es im ersten Monat auf »nur« 800.000 Exemplare. Angesichts der Absätze eines plattformübergreifenden **Call of Duty** ist das zwar Kleinkram, aber doch ein Beweis dafür, dass gerne totgesungene (PC-)Genres mitnichten über den Jordan sind.

Apropos **Call of Duty**: Es ist November 2013, und die obligatorische Rekordzahl bleibt aus. Zwar meldet Activision schon am 6. November, also einen Tag nach Release, dass Kopien im Gegenwert von einer Milliarde Dollar an die Händler ausgeliefert worden seien, von Verkäufen allerdings ist (bis jetzt) keine Rede. Analysten gehen im Dezember davon aus, dass der Titel signifikant hinter den Vorgängern zurückliegt. Die Rede ist von 19 Prozent hinter **Black Ops 2** und von 32 Prozent hinter **Modern Warfare 3**, obendrein in einem etwas längeren Verkaufszeitraum. **Call of Duty: Ghosts** markiert damit vielleicht nicht das Ende einer beispiellosen Erfolgsgeschichte, aber doch eine Trendwende in der Spielergunst. Dass die Serie schon über Jahre im qualitativ hochwertigen Stillstand verharrt, fordert 2013 schließlich



Potenzial verschenkt

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

2013 war für mich das Jahr des verschenkten Potenzials. **Sim City** hätte so viel besser sein können und müssen, **Rome 2** ebenso, von **Call of Duty: Ghosts** und **Battlefield 4** will ich gar nicht erst anfangen. Selbst **BioShock Infinite**, das mir am Ende einen größeren Holzhammer ins Gesicht haut als die meisten Filme, Bücher und wütenden Handwerker, selbst diese erzählerische Ausnahmeerscheinung kocht spielerisch nur mit abgestandenem Wasser. Da passt es bestens ins Bild, dass auch die neuen Konsolen keine Innovationsbäume ausreißen – die Virtual-Reality-Brille **Oculus Rift** ist für mich das echte »Next Gen«. Immerhin eilen die Indie-Entwickler zur Industrie-Ehrenrettung: Ich kann mich nicht erinnern, binnen zwölf Monaten jemals so viele »kleine« Meisterwerke gesehen und gespielt zu haben.

Lieblingsspiel 2013: **Rome 2**. Trotz aller Schwächen habe ich schon über 200 Stunden in den antiken Weltkrieg versenkt – und bin trotzdem noch motiviert.

Enttäuschung 2013: **Rome 2**. Bei aller Motivation zeigt mir das Spiel eben auch stündig, wie viel besser es hätte werden können.

Mein Spielejahr als Gericht: Haggis. Viele Zutaten möchte man lieber vergessen.

seinen Tribut. Und die Tatsache, dass der Shooter selbst auf der neuen Xbox One nur mit der altbekannten und sattgesehenen 720p-Auflösung läuft, dürfte die Absätze ebenfalls nicht sonderlich angekurbelt haben. Außerdem gilt es vor allem auf der stimmungsgewaltigen Videoplattform Youtube als schick, **Call of Duty** schlecht zu finden. Ob das Konglomerat Activision, Infinity

Spiele



Antichamber (84)

Überraschung im Januar:
The Cave (80)

Enttäuschung im Januar:
Omerta: City of Gangsters (59)



Crysis 3 (92)

Überraschung im Februar:
Runner 2: The Future Legend of Rythm Alien (80)

Enttäuschung im Februar:
Aliens: Colonial Marines (59)



Bioshock Infinite (90)

Überraschung im März:
Brütal Legend (82)

Enttäuschung im März:
Sim City (75)*



Don't Starve (82)

Überraschung im April:
Monaco: What's Yours Is Mine (79)

Enttäuschung im April:
Star Trek (49)

News

Bioware fügt in **Star Wars: The Old Republic** die Möglichkeit gleichgeschlechtlicher Beziehungen ein und erntet dafür Kritik. Political Correctness ist für viele wohl ein Atmosphäre-Killer.

Außerdem: Laut der britischen Boulevard-Zeitung Daily Mirror verursachen Fernsehen und PC-Spiele bei Kindern Krebs. (Anm. d. Red.: Glück gehabt, wir sind alle schon über 18.)

Startschuss zum Konsolen-Kampf: Sony kündigt im Rahmen einer Pressekonferenz seine Next-Gen-Konsole Playstation 4 an – besonders hervorgehoben wird dabei der GAKAI-Streaming-Dienst.

Außerdem: Crytek kündigt an, sich zu einem reinen Free2Play-Entwickler wandeln zu wollen. Das soll laut Cevat Yerli zwei bis fünf Jahre dauern.

Online-Zwang und Server-Crash beim Launch von **Sim City**, Nominierung zur schlimmsten Firma der USA – der März ist der Monat des PR-Debakels für EA. Zwei Wochen später wirft dessen CEO das Handtuch. So geht's halt nicht.

Außerdem: Der Erfinder der VR-Brille **Oculus Rift** warnt davor, das Gerät in betrunkenem Zustand zu nutzen. Guter Tipp!

Gearbox kauft die Home-world-Lizenz aus der verbliebenen Konkursmasse von THQ. Tausende von Spielern schreien ihre Verzweiflung in die Sternennacht.

Außerdem: Nach dem Fiasko im März »gewinnt« Electronic Arts den Award für das schlechteste Unternehmen in den USA. Zum zweiten Mal! Wir finden's übertrieben.

Ward und Treyarch daraus etwas ableitet und entsprechend handelt – abwarten. Für 2014 ist jedenfalls bereits ein neuer Serienteil angekündigt. Aber eines ist sicher: Eine Fisch-KI und eine Fell-Engine machen noch keinen Blockbuster, sondern sorgen vor allem für Spott und Hohn.

Call of Duty: Ghosts steht damit sinnbildlich für den Rückwärtstrend der Branche. Im ersten Halbjahr 2013 wurden laut dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) in Deutschland nur 752 Millionen Euro für Spiele ausgegeben. Im ersten Halbjahr 2012 waren es noch 845 Millionen. Den herbsten Rückgang verbuchen die Ausgaben für virtuelle Zusatzangebote, die von 145 Millionen auf 93 Millionen geschrumpft sind. Das erst im letzten Jahr insbesondere von Electronic Arts als Heilsbringer gepriesene Free2Play-Konzept er-



Sim City-Spieler leiden nicht nur unter Bugs und dem Online-Zwang, sondern auch unter kleinen Karten. Eine Metropole zu bauen, ist unmöglich.

Ende 2012 folgt dann Bigpoint mit 120 Entlassungen, 2013 erwischt es zunächst Travian: 60 Mitarbeiter weniger und das Browser-Spiel **Remanum** wird eingestellt. Electronic Arts dreht diversen Facebook-Spielen den Hahn ab und schließt dann auch das deutsche Studio Phenicomic (**Spellforce**), das zuletzt **Command & Conquer: Tiberium Alliances** entwickelt hat. Zu schlechter Letzt macht Innogames Ticking Bomb Games und deren in der Closed Beta befindlichen Projekt **Kartuga** dicht. Die Gründe für die Krise: eine

Free2Play-Neuaufgabe von **C&C: Generäle** gestoppt und das Studio Victory Games geschlossen: Die Begründung seitens EA: »Das Feedback aus der Alpha-Version ist klar: Wir haben nicht das Spiel gemacht, das die



Kickstarter startet durch 42.449.011

Euro wurden 2013 allein für Videospiele auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter gesammelt, um damit 446 Titel zu ermöglichen. Das sind 445 Spiele mehr als Call of Duty: Ghosts, das angeblich 200 Millionen Dollar Entwicklungs- und Werbesumme verschlungen hat. Über Kickstarter wäre also gerade mal ein Viertel des Spiels finanziert worden. Tja, so eine Fisch-KI ist nun mal teuer. Zum Vergleich: 2012 waren es 32.216.323 Euro für 297 erfolgreich finanzierte Spiele auf Kickstarter.

1.92 Milliarden Euro

Fans da draußen spielen möchten. Deswegen haben wir uns nach vielen Überlegungen dazu entschlossen, die Entwicklung dieser Version des Spiels abzubrechen.«

Doch keine Sorge, die Welt ist nicht spielmüde geworden. Für Deutschland prognostiziert der BIU für das Gesamtjahr eine Umsatzsumme von 1,92 Milliarden Euro, unter anderem dank der neuen Konsolengeneration (zum Vergleich: 2012 waren es insgesamt 1,85 Milliarden), angesichts des müden Launch-Angebots von Playstation 4 und Xbox One tippen wir allerdings auf eine etwas niedrigere Zahl. Die endgültigen Ergebnisse sollen bis Mitte/Ende Februar 2014

scheint angesichts dieser Zahlen nun doch nicht mehr so verlockend. Die Veränderungen im Free2Play-Markt und die Folgen insbesondere für die Browser-Spiele in Deutschland sprechen nämlich eine andere Sprache. 2011 muss sich schon Gameforge gesund schrumpfen und stellt mehrere Titel ein,

Übersättigung des Marktes, Risikokapital-Investitionen ohne die erhofften Gewinne und eine fast schon selbige Ignoranz gegenüber dem wachsenden Mobilmarkt. Wo wir es gerade von Electronic Arts, Free2Play und **Command & Conquer** hatten: Inzwischen hat der Publisher auch die Entwicklung der

SPIELE



The Swapper (88)

Überraschung im Mai:
Far Cry 3: Blood Dragon (80)

Enttäuschung im Mai:
The Night of the Rabbit (71)



Company of Heroes 2 (90)

Überraschung im Juni:
Magrunner: Dark Pulse (78)

Enttäuschung im Juni:
Ride to Hell: Retribution (23)



Dota 2 (86)

Überraschung im Juli:
The Inner World (80)

Enttäuschung im Juli:
Das Schwarze Auge: Schicksalsklinge (49)



Castlevania: Lords of Shadow – Ultimate Edition (87)

Überraschung im August:
Final Fantasy 14 Online: A Realm Reborn (83)

Enttäuschung im August:
Tactical Intervention (48)

MAI

NEWS
Konsolen-Kampf die Zweite: Die Xbox One wird vorgestellt zusammen mit Region Lock, Gebrauchtspiel-Gebühr und Cloud-Always-On-Firlefanz. Die Spieler laufen Sturm, die japanische Konkurrenz freut's.
Außerdem: Die zweite große deutsche Politiker-LAN findet statt – Philipp »Fipsi« Rösler ist als »Gamer der ersten Stunde« natürlich auch am Start.

JUNI

Die Gemüter vieler User kochen hoch: Erst der NSA-Überwachungsskandal, dann Kanzlerin Merkel und das digitale Neuland. Das Internet als politischer Zündstoff.
Außerdem: Macht den Verbrauchern: Microsoft rudert zurück und entfernt viele der kritisierten Xbox One-Features (Stichwort »Xbox 180« für eine 180-Grad-Wende).

JULI

In den USA bekommen League-of-Legends-E-Sportler in Zukunft das gleiche Sport-Visum wie »richtige« Athleten. Ganz ohne Sprints und Hürdenlauf. Sowas gerne auch in Deutschland. Dann fangen wir auch an, gescheit LoL zu spielen. Fluchen können wir schon.
Außerdem: In Großbritannien werden Anti-Schmuddelkram-Filter gesetzlich verpflichtend.

AUGUST

Die Gamescom 2013 stellt neue Rekorde auf – mit mehr als 340.000 Besuchern gibt's einen Zuwachs von 23 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. 635 Aussteller aus 40 Ländern: ebenfalls ein Rekord.
Außerdem: Minecraft-Schöpfer Markus »Notch« Persson stampft sein Weltraum-Spiel Ox10c kurzerhand ein. Leisten kann er sich's, alter Schwede!



Dann lieber Stromausfall

Florian Heider
Junior Redakteur
flo@gamestar.de

2013? Bleiben Sie mir bloß vom Leib mit diesem verfluchten Spielejahr! Da wünsch ich mir Ende 2012 noch vom herzkranzverfetteten Weihnachtsmann, dass er Aliens: Colonial Marines für mich gut machen soll und was bekomme ich? Dead Space 3, Amnesia: A Machine for Pigs, Slender: The Arrival, Flashback und noch so einige andere, die ihr Potenzial in diesem Jahr fröhlich pfeifend die Toilette hinunter gespült haben, während ich mich in Embryonalstellung in den Schlaf weinen musste. Naja, ok, ich sollte auch ein wenig Dankbarkeit zeigen, denn 2013 gab es ja auch noch Ride to Hell: Retribution, und das war so unfassbar schlecht, dass ich sogar wieder ein kleines bisschen lachen konnte.

Lieblingsspiel 2013: Outlast, weil es mir doch noch meine so dringend gebrauchte Ladung Horror verabreichen konnte.

Enttäuschung 2013: Bioshock Infinite, weil mir selbst eine hochinteressante Geschichte und eine extrem atmosphärische Spielwelt nichts bringen, wenn mich die Kämpfe zu Tode langweiligen.

Mein Spielejahr als Gericht: Pichelsteiner. Ich pick mir die paar leckeren Fleischstücke raus und schütte den Rest weg.

vorliegen (wir werden berichten). Außerdem spricht der BIU trotz der Umsatzeinbußen im ersten Halbjahr 2013 von einer Absatzsteigerung im Vergleich zum gleichen Zeitraum in 2012. Dass ein gesteigerter Absatz in diesem Fall aber nicht gleichbedeutend mit einem gesteigerten Umsatz ist, dürfte unter anderem daran liegen, dass große Must-Have-Titel 2013 rar gesät sind

und viele Spieler zu mehr Midprice- oder Budget-Titeln greifen, insbesondere für die alte Konsolengeneration.

Oder die Spieler greifen zu kleineren Indie-Projekten, die spätestens seit **Minecraft** nicht mehr nur in Nischenblogs behandelt werden und über die jeweiligen Entwicklerseiten zu beziehen sind. Steam, schon seit langem eine Heimat für unabhängige Titel, dreht diesbezüglich so richtig auf (Stichworte: »Steam Greenlight« und »Early Access«). Mehr zu Letzterem ab Seite 22.) Und auch auf den Konsolen finden Indies vermehrt statt. Xbox Live Arcade und das PlayStation Network bieten inzwischen viele hochklassige Spiele für kleines Geld als Download an. Im Konsolenkrieg 2013 zieht Sony sogar mit einem extragroßen Herz für Indie-Spiele zu Felde, statt nur auf teure Großprojekte wie **Killzone: Shadow Fall** zu setzen. Auf der Gamescom sehen wir viele interessante Titel wie die beiden Open-World-Abenteuer **Rime** oder **Everybody's Gone to the Rapture**, die exklusiv für die Playstation 4 erscheinen sollen. Dadurch unterstreicht der japanische Konzern noch einmal geschickt, dass seine Next-Gen-Konsole auf Spiele und Spieler ausgerichtet ist, während Microsoft nach der auf TV-Features ausgelegten Erstankündigung der Xbox One zumindest in Europa noch immer mit Image-Problemen zu kämpfen hat.

Im Zuge der Indie-Spiele drängt sich ein weiteres großes Thema für 2013 auf – das bereits 2012 ein großes war und nach unserer aktuellen Einschätzung auch noch 2014 eins sein wird: Kickstarter. Die Zahl der über die Crowdfunding-Plattform finanzierten Projekte steigt signifikant an (siehe Kasten) und zeigt den etablierten Publishern, dass sehr wohl ein Bedarf an Spielen abseits von

Hochglanzproduktionen mit mehrstelligen Millionenbudgets besteht. Kickstarter wird 2013 zum Tummelplatz für Studios mit abgedrehten Ideen, mit neuen Konzepten – oder mit alten. Im April nämlich erreicht der geistige Nachfolger des Oldschool-Rollenspiels **Planescape: Torment** die bis jetzt zweithöchste Crowdfunding-Summe. Für **Torment: Tides of Numenera** von inXile wer-



Mein erstes Mal mit VR!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Für mich war das vergangene Jahr erfreulich spannend. Ich konnte etwa die Einführung zweier neuer Spielkonsolen erleben – von der ersten Ankündigung, über E3-Pressekonferenzen, erste Anspiel-Möglichkeiten bis hin zum Erscheinen. Und auch wenn die neuen Spielekisten ja eigentlich nicht wirklich revolutionär sind, so liebte ich doch diesen Sommer voller Spekulationen und Hoffnung. Doch letztendlich stellte eine Sache alles andere in den Schatten: Oculus Rift. Ich durfte zwei Modelle des Virtual-Reality-Headsets ausprobieren und bin seitdem felsenfest davon überzeugt, dass das die Zukunft des Gaming ist.

Lieblingsspiel 2013: Brothers: A Tale of Two Sons, weil es mit sehr wenigen Elementen eine ganz große Geschichte erzählte und mich zu Tränen rührte.

Enttäuschung 2013: Battlefield 4, weil mir der extrem holprige Start gründlich die Lust auf den an sich wirklich tollen Mehrspieler-Modus nahm.

Mein Spielejahr als Gericht: Szechuan Hot Pot – viele Elemente wirken vertraut, manches schmeckt eher doof und irgendwann beißt man auf eine der Pfeffer-Schoten: Krass!



Fifa 14 (91)

Überraschung im September:
Rise of Venice (82)

Enttäuschung im September:
Amnesia: A Machine for Pigs (77)



Goodbye Deponia (91)

Überraschung im Oktober:
The Wolf Among Us (82)

Enttäuschung im Oktober:
Fussball Manager 14 (77)



Assassin's Creed 4:
Black Flag (90)

Überraschung im November:
Journey of a Roach (70)

Enttäuschung im November:
X: Rebirth (44)



Civilization 5
Collection (90)

Überraschung im Dezember:
**Baphomets Fluch:
Der Sündenfall** (74)

Enttäuschung im Dezember
kein Schnee in Bayern

SEPTEMBER

In einem beeindruckenden Video stellt ein Parkour-Athlet Szenen aus Mirror's Edge nach. Gefilmt aus der Ego-Perspektive. Wir sind schwer beeindruckt und wollen sowas auch können, mögen unsere Knochen aber zu sehr.

Außerdem: Blizzard entscheidet sich, Gold- und Echtgeld-Auktionshaus von Diablo 3 einzustampfen. Besser so?

OKTOBER

Wieso sollte es Rockstar anders als Blizzard und Maxis ergehen? Grand Theft Auto Online zickt beim Start gehörig rum. Viele Spieler kommen für Tage nicht auf die Server.

Außerdem: Bioshock-Designer Ken Levine fordert die Welt auf, bitte keine Pornobilder von der jugendlichen Heldin Elizabeth mehr zu entwerfen und im Internet zu veröffentlichen.

NOVEMBER

Als bekannt wird, dass Winamp eingestellt werden soll, ist die Trauer über das Ende eines der beliebtesten Medienplayer des vergangenen Jahrzehnts groß. Und auch wir verdrücken eine Nostalgie-Träne.

Außerdem: Im Fussball Manager 14 steckt nur Teil 13 mit neuen Lizenzen. Alle finden's doof, EA stellt die traditionsreiche Marke kurzerhand ein.

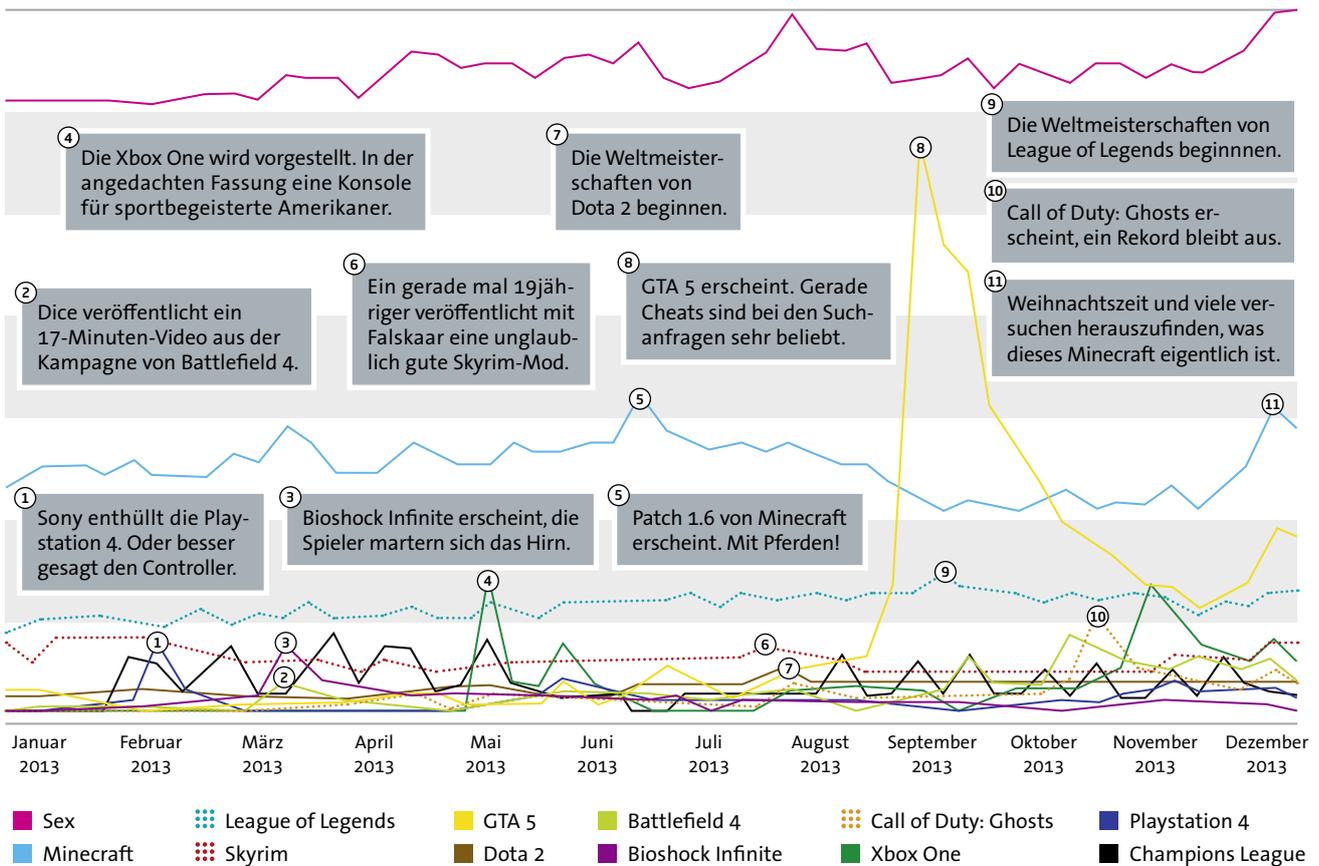
DEZEMBER

Offenbar hacken sich amerikanische und britische Geheimdienste mittlerweile bis nach Azeroth vor. So werden in World of Warcraft zwischen Orks, Elfen und Gnomen auch Terroristen vermutet.

Außerdem: Capcom will sich nach der Kritiker-Klatsche bei Resident Evil 6 auf eine jüngere Zielgruppe konzentrieren. Die alten Fans sind ja eh böse.

Sex schlägt Minecraft schlägt den Rest der Welt

Die Google-Trends 2013 beweisen: **Minecraft** ist nach wie vor eine unschlagbare Macht unter den Spielen und den spielerelevanten Themen. Nur kurz wird der Indie-Hit von **GTA 5** geschlagen. Aber noch ist alles im grünen Bereich, erst wenn **Minecraft** die Kurve der Google-Suche nach Sex schlägt, müssen wir uns ernsthafte Sorgen um den Fortbestand der Menschheit machen. Solange können wir in Ruhe spielen.



Für die Übersichtlichkeit haben wir ein wenig am Maßstab geschrubbt. Normalerweise liegt die Sex-Kurve noch deutlich über der von GTA.

den statt der anvisierten 900.000 Dollar über vier Millionen gespendet. Dass ausgerechnet das bisher am höchsten finanzierte Spieleprojekt, nämlich die bereits erhältliche Android-Konsole Ouya, die Erwartungen bisher nicht erfüllen kann, muss dabei kein Indikator für Erfolg oder Misserfolg von kommende Erscheinungen sein. 2014 allerdings wird sich entscheiden, ob Crowdfun-

ein Flop wird, es sei ja schon finanziert. Diese Einstellung kann und darf nicht die allgemeingültige sein, vielmehr sollten gerade Kickstarter-Entwickler ein höheres Ziel anstreben, sonst ist das Thema Crowdfunding und damit die neue, wunderbare Vielfalt schneller vom Tisch als wir »Assassin's Creed 27« sagen können. Crowdfunding befindet sich nach wie vor in einer Testphase und nur, wenn darüber finanzierte Spiele auch erfolgreich sind, werden sich die Studios wieder dauerhaft von den großen Publishern emanzipieren können.

Indie-Games und Kickstarter hin, seltene Must-Have-Produktionen her, auch für 2013 gibt es Rekordzahlen zu verzeichnen. NCsoft legt Ende 2013 aus dem Stand

den erfolgreichsten Start eines Online-Rollenspiels aller Zeiten hin. 18 Millionen registrierte Spieler tummeln sich nur wenige Wochen nach dem Start auf 195 Servern des MMOs **Blade & Soul**, allerdings bisher nur in Asien und deswegen von der westlichen Hemisphäre relativ unbeachtet. Und dann wäre da noch **GTA 5**. Das im September erschienene Gangsterepos generiert in den ersten drei Tagen nach Verkaufsstart sage und schreibe eine Milliarde Dollar Umsatz, Einsamer Spitzenplatz bei den Unter-



Durchschnittlicher Murks

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

2013 wird mir nicht als gutes Spielejahr in Erinnerung bleiben, dafür gab's zu viel Durchschnitt und zu viel Murks bei erhofften Überfliegern. Selbst ein Bioshock: Infinite verbuche ich inzwischen nur noch unter »sehr gut« und nicht mehr unter »ausgezeichnet«. Zu linear alles, zu wenig von dem, was mir die Entwickler im Vorfeld versprochen hatten. Und Battlefield 4 – nun ja, wenn man Bugs und saudoofe Singleplayer mag, sicher ein tolles Erlebnis. Dafür hat mich die Branche köstlich unterhalten: Microsofts Xbox-One-Gewurschtel gegen Sonys für mich völlig überraschende PS4-Lässigkeit, das hatte was. Was aber mal wieder nicht geklappt hat: zum Launch der neuen Konsolen zumindest jeweils ein Must-Have-Spiel anzubieten.

Lieblingsspiel 2013: The Swapper, weil ich seit dem ersten Portal nicht mehr eine solche gelungene Mischung aus schräger Welt und cleverem Rätseldesign erlebt habe.

Enttäuschung 2013: Tomb Raider, weil Laras Sprung zur Superfrau nicht nachvollziehbar, sondern eher so holterdiepolter wirkte.

Mein Spielejahr als Gericht: Brot mit Käse. Sempel zwar, aber lecker. Eigentlich, denn 2013 fehlte mir irgendwie die Butter.

Durchschnittswertung 2013



73,5

Insgesamt testen wir im Jahr 2013 156 Spiele*, den höchsten Schnitt haben die Sportspiele (82,7), den niedrigsten die Aufbauspiele (69,7).

*Inklusive Kontrollbesuche und Online-Tests auf GameStar.de

SPIELSPASS

ding weiterhin im aktuellen Maße beliebt bleibt. Denn nicht nur **Tides of Numenera** soll dann auf den Markt kommen, sondern auch **Wasteland 2** (ebenfalls inXile) und das inzwischen in **Pillars of Eternity** umgetaufte »Project Eternity« (Obsidian), allesamt mit Spenden überhäufte Rollenspiele klassischer Bauart. Ein bisschen unglücklich erscheint uns allerdings, dass ausgerechnet Chris Avellone, Autor und Gamedesigner von **Pillars of Eternity**, in einem Interview zu verstehen gibt, dass es egal sei, ob sein Spiel

Zitat des Jahres

»Heute ist jedes
Gerät always on.
Das ist die Welt, in
der wir leben.«



Microsofts Creative Director Adam Orth verteidigt im April über Twitter die zu Beginn angekündigte Internet-Dauerverbindung der Xbox One. Bald darauf verwirft Microsoft den Plan des »Always on«, der Kurs der Firmenaktien ist nach der Erstkündigung der Konsole und deren Features eingebrochen, die Fans zeigen sich auch wenig begeistert. Eine Woche schon nach dem Twitter-Statement verlässt Orth den Konzern.

haltungsmedien. Wohl nicht ganz unschuldig am Erfolg: das auf 150 Millionen Dollar geschätzte Werbebudget. Die Frage, ob **GTA 5** seinen Weg auf den PC finden wird, kommentieren wir wenig journalistisch mit einem: »Rofloopter!«. Dass frühere Serienteile immer schon portiert wurden, kann man seit **Red Dead Redemption** nicht mehr als Indikator für eine Umsetzung gelten lassen. Insbesondere, wenn man sich anschaut, welchen Anteil (3,5 Prozent) die PC-Version an den Umsätzen von **GTA 4** hatte.

GTA 5: Drei mehr oder minder durch Testosteron getriebene Männer unternehmen auf äußerst männliche Art männliche Dinge. **Crysis 3:** ein Mann, ein Kampfanzug, viele tote (männliche?) Aliens. Logisch, die meisten Spiele werden auch 2013 vom Y-Chromosom bestimmt. Und trotzdem kann man das Jahr ohne große Mühe als Frauenjahr bezeichnen: Kerrigan in **Starcraft: Heart of the Swarm**, Lara in **Tomb Raider**, Jodie im PS3-exklusiven **Beyond: Two Souls**, Ellie im ebenfalls PS3-exklusiven **The Last of Us**, Clementine in der zweiten Staffel von **The Walking Dead**, Elizabeth in **BioShock Infinite**. Selbst in der Solo-Kampagne von **Battlefield 4** (Urks!) erleben wir eine

GTA 5 für den PC? Rofloopter!

taffe Sidekick-Dame und im Multiplayer von **Call of Duty: Ghosts** dürfen wir als weiblicher Charakter andere über den Haufen schießen. Starke Frauenrollen sind 2013 erstaunlich häufig vertreten. Das mag natürlich in dieser Häufung alles Zufall sein, aber der Zufall gefällt uns ausnehmend gut. Allerdings muss man hinzufügen, dass insbesondere Lara in **Tomb Raider** im späteren Verlauf durchaus wieder als Mann in einem Frauenkörper wahrgenommen werden kann. Und dass Elizabeth und Ellie ohne starke Kerle an ihrer Seite trotzdem nicht auskommen. Ein Gleichgewicht zwischen Männer- und Frauenrollen werden wir wahrscheinlich nie erleben, aber die Entwickler sind auf dem richtigen Weg.

Und sonst so? Ohne MOBA und Artverwandte geht's nicht mehr: Varianten des durch die **Warcraft 3**-Mod **Dota** etablierten Spielprinzips schießen wie Pilze aus dem Boden. Valve zückt Mitte des Jahres die finale Version von **Dota 2** und feiert damit riesige Erfolge. Das Free2Play-Spiel knackt sogar den Rekord von **Skyrim** der gleichzeitig in einem Steam-Titel aktiven Spieler. Ungeschlagen in der Spielergunst ist aber nach wie vor **League of Legends**, die Weltmeisterschaft im Oktober in Los Angeles verfolgen 32 Millionen Zuschauer im Stream. Kein Wunder übrigens, dass jetzt auch Blizzard ein Stück vom Kuchen abhaben möchte. 2014 geht **Heroes of the Storm** an den Start und will mit einer entschlackten Mechanik punkten. Apropos Valve: Im September enthüllen die Entwickler und Vertriebsmagier Steam OS und Steam Machine. Beides zusammen soll das Spielen von Steam-Titeln am Fernseher

ermöglichen, mit einem völlig schrägen Controller, der statt auf die üblichen Analogsticks auf zwei Mini-Touchpads setzt. Anfang 2014 schon soll's losgehen mit Valves Wohnzimmer-Offensive (mehr dazu ab Seite 122). Wann Oculus Rift die Wohn- und Spielzimmer erobert, ist noch nicht ganz sicher, man munkelt was von Ende 2014, Anfang 2015. Aber dass die Virtual-Reality-Brille die Zukunft des Spielens wird, darüber sind sich alle einig. Oder zumindest die, die bereits die HD-Version auf



Puh, endlich ist es rum

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

2013 endet mit einem »puh«. Puh, endlich sind die neuen Konsolen draußen, um genau zu sein. Das ganze Next-Gen-Buhei war ja nicht mehr zum Aushalten. Wecken Sie mich bitte, wenn's ein Spiel gibt, für das ich mir eine Playstation 4 oder Xbox One kaufen müsste. Bis dahin träume ich nämlich viel lieber von den guten alten Zeiten – und hoffe aufrichtig, dass sie mit **Star Citizen**, **Wasteland 2**, **Tides of Numenera** oder **Pillars of Eternity** tatsächlich ihren zweiten Frühling erleben. Der Erfolg solcher Crowdfunding-Spiele dürfte für die Zukunft der Branche viel aufschlussreicher sein als jede neue Konsole, die in Wahrheit bloß ein raffiniert getarnter Aldi-PC mit unfassbar viel unnötigem Social-Klimbim ist.

Lieblingsspiel 2013: **Civilization 5**. Mit den beiden Addons und den aktuellen Patches ist aus einem guten Rundenstrategie-Spiel ein wirklich herausragendes geworden.

Enttäuschung 2013: **Colonial Marines**. Wie man eine Lizenz so kolossal in den Sand setzen kann, ist mir immer noch ein Rätsel.

Mein Spielejahr als Gericht: Schlachtplatte. Soll ja Leute geben, die sowas runterkriegen, für mich ist aber (fast) nix dabei.

der E3 ausprobieren können. Obwohl wir uns natürlich fragen, wie es wohl ist, einen realistischen Shooter aus dieser neuen Nahdran-Perspektive zu erleben. Übrigens: Valve baut auch gerade eine VR-Brille. Spannend! Oculus Rift und Shooter, beides gute Stichwörter: Im November verlässt Technik-Visionär und Engine-Guru John Carmack den Traditionsentwickler id Software Richtung Virtual-Reality-Brille, im Juni hatte schon Todd Hollenshead seinen Job als Präsident der Firma an den Nagel gehängt. Jetzt bleibt id Software nur noch Tim Willits als Gallionsfigur. Mal schauen, wie sich Carmacks Weggang auf die Firma und kommende Titel (**Doom 4**) auswirkt. Im April schmuggelt der Entwickler Greenheart Games eine manipulierte Version seines Spiels **Game Dev Tycoon** in die Tauschbörsen. In der »Raubkopie« wird das vom Spieler aufgebaute Videospiel-Imperium bald von Software-Piraten in den Ruin getrieben. Viele (Hust!) Nutzer empören sich darüber in Foren. Empörung auch, weil Disney im April LucasArts dicht macht. Zumal viele auf neue und tolle Spiele gehofft hatten, nachdem sich der Medienkonzern den Entwickler im Oktober 2012 zusammen mit LucasFilm für vier Milliarden Dollar unter den Nagel gerissen hatte. Aber vielleicht wird es mal Zeit, dass wir uns von unseren alten Helden verabschieden und Platz für neue machen. Die Branche befindet sich aktuell in einem Wandel, dem spannendsten seit vielen Jahren. Wir erleben eine Art Goldgräberstimmung mit viel Mut, viel Freiheit und viel Risiko. Und wer weiß, vielleicht schlummert ja irgendwo auf Kickstarter ein neues LucasArts, nur unter anderem Namen und unabhängig. Das wäre toll! **PET**



Die Solo-Kampagne von **Battlefield 4** entpuppt sich als schlechter Witz, der Multiplayer-Modus wird von Bugs geplagt.