

# Die Schlagzeilen 2014

Von GamerGate bis Dungeon Keeper: Wir lassen die wichtigsten Schlagzeilen des Jahres 2014 noch einmal Revue passieren.

## Die GamerGate-Eskalation

Der Vorwurf, eine Indie-Entwicklerin habe mit einem Journalisten geschlafen, entfacht im August einen rasant eskalierenden Proteststurm um Presseethik, Sexismus, Verschwörungstheorien und Hackerangriffe. Die Anhänger des Twitter-Schlagwort #GamerGate treten für eine ehrliche Presse und gegen die Bevormundung durch Spiele-Moralapostel ein – was aber auch in Morddrohungen mündet, etwa gegen die Feministin Anita Sarkeesian. Die GamerGate-Gegner prangern diese Auswüchse an, allerdings oft mit nicht minder hässlichen Attacken. So folgt Überreaktion auf Überreaktion, vernünftige Debatten führen die Parteien bis heute selten.

10. Sep.  
es! #Gamer

not ripe for proper discourse until

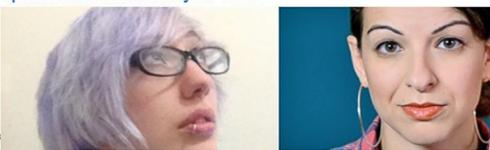


**Vivian James** @RealVivianJames · 40 Min.  
The Washington Post publishes another #GamerGate smear, complete with inaccurate information and no fact checks: [archive.today/JTozv](http://archive.today/JTozv)

Öffnen



**Sam Ovet** @sjovett · 3 Min.  
#GamerGate #NotYourShield Journalists do your JOB  
[pic.twitter.com/5AeyQFHLfr](http://pic.twitter.com/5AeyQFHLfr)



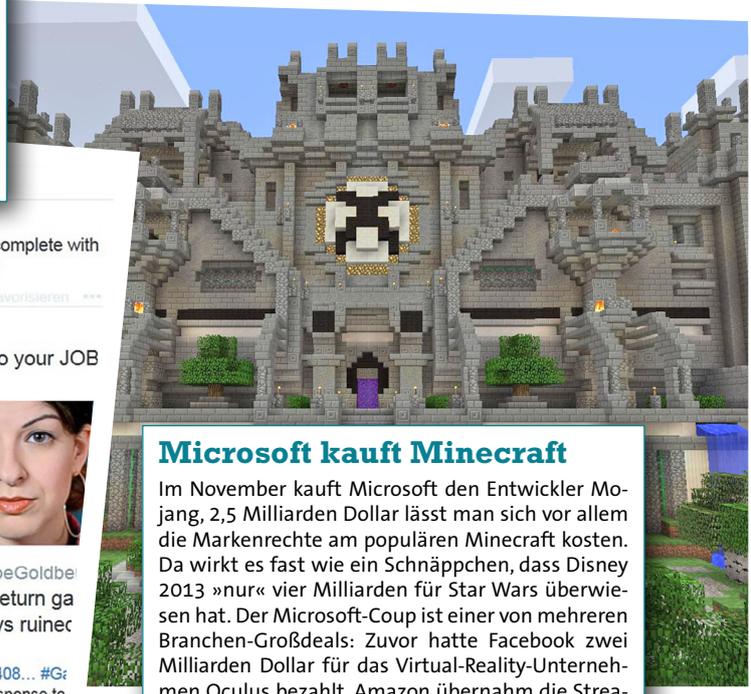
**The Phone Enjoyer** @PubeGoldbe  
#GamerGate we need to return ga before SJWs and indie devs ruine



**Sasura** @N1nj45tyl3 · 36 Sek.  
[billthemanfromkentucky.tumblr.com/post/971893408...](http://billthemanfromkentucky.tumblr.com/post/971893408...) #G: #notyourshield @femfreq interested in your response to



Retweetet von **Christina H. Sommers**  
**Milo Yiannopoulos** @Nero · 9 Std.  
On Monday morning I'll be submitting a FOIA request to it what, if anything, you've discussed with Sarkeesian. #Ga



## Microsoft kauft Minecraft

Im November kauft Microsoft den Entwickler Mojang, 2,5 Milliarden Dollar lässt man sich vor allem die Markenrechte am populären Minecraft kosten. Da wirkt es fast wie ein Schnäppchen, dass Disney 2013 »nur« vier Milliarden für Star Wars überweisen hat. Der Microsoft-Coup ist einer von mehreren Branchen-Großdeals: Zuvor hatte Facebook zwei Milliarden Dollar für das Virtual-Reality-Unternehmen Oculus bezahlt, Amazon übernahm die Streaming-Plattform Twitch für 970 Millionen. Bei Minecraft stimmen wir einem zehnjährigen Mädchen zu, das Microsoft in einem offenen Brief anfleht: »Bitte ändert es nicht!«

## Das Dungeon-Debakel

Im Januar legt Electronic Arts den Aufbauklassiker Dungeon Keeper neu auf – als Free2Play-Spiel für Smartphones – und erlebt ein Imagedebakel. Wer nicht bezahlt, muss quälend lange auf Fortschritte warten, der Serienschöpfer Peter Molyneux kritisiert das als »lächerlich«, auch wenn er später zurückrudert. Doch selbst der EA-Chef Andre Wilson nennt die unwürdige Klassiker-Abzocke eine »Schande« und fordert seine Entwickler auf, künftig der »Essenz« der alten Marken treu zu bleiben.



## Das Jahr der Hacker

Wie in den Vorjahren kommt es auch 2014 zu Hacker-Angriffen auf Spieleplattformen, betroffen ist unter anderem Sonys PlayStation Network. Als prominente Hackervereinigung tut sich der »Lizard Squard« hervor, der etwa Twitch-Streamer zwingt, sich den Namen der Gruppe auf die Stirn zu schreiben, wenn sie online bleiben wollen. Das Echsenkommando greift überdies real an: Im August 2014 bringen die Hacker nicht nur das PSN zum Absturz, sondern zwingen mit einer Bombendrohung auch den Linienflug des Sony-Chefs John Smedley zur Notlandung.



MAGAZIN



## Das Flappy Bird-Rätsel

2013 veröffentlicht der vietnamesische Entwickler Dong Nguyen das kostenlose Mobile-Spielchen Flappy Bird, in dem man einen Vogel durch einen Hindernisparcours lenkt. An sich nichts Besonderes, doch im Januar führt die App plötzlich alle Download-Charts an, Nguyen behauptet, pro Tag 50.000 Dollar mit Ingame-Werbung zu verdienen. Schnell kursieren Betrugsvorwürfe, angeblich hat der Entwickler die Spielerzahlen manipuliert. Im Februar nimmt er Flappy Bird kommentarlos offline, der Erfolg bleibt ein Rätsel. Dennoch hinterlässt das Spiel seine Spuren, bis heute gibt es Hunderte Klone – und das Wort »Flappy« ist in den App Stores inzwischen verboten.



## Der Swatting-Trend

Im Jahr 2014 zeichnet sich ein gefährliches, neues Phänomen ab: das »Swatting«. Im April wählt ein 15-Jähriger aus Frust über eine Online-Niederlage in Call of Duty den Notruf, gibt sich als sein Gegner aus und behauptet, seine Familie ermordet zu haben. Daraufhin stürmt ein SWAT-Team die Wohnung des Gegners. Im Juli und im August hetzen Scherzbolde dann SWAT-Teams auf Spieler, die Live-Streams betreiben. Das muss man nicht gleich als neuen Trend beschreiben – beunruhigend ist es aber allemal. Dass ein solcher »Scherz« Menschenleben kosten kann, war diesen Idioten nämlich einfach egal.



## Crytek in Not

Im Juni berichtet GameStar über Geldprobleme beim deutschen Vorzeigentwickler Crytek, der zunächst dementiert, seine Finanznot in den Folgemonaten aber nicht mehr kaschieren kann. Die Zweigstelle im englischen Nottingham wird erst bestreikt und dann geschlossen. Die Rechte an der Marke Homefront werden an Koch Media abgestoßen, das Crytek-Studio in Austin, Texas feuert Mitarbeiter, namhafte Designer verlassen das Unternehmen. Nach dem Aderlass hat sich die Lage wieder stabilisiert, Gerüchten zufolge auch dank eines neuen Investors. Laut dem Firmengründer Cevat Yerli (Foto, Mitte) wurzelte die Schiefelage im neuen Free2Play-Fokus des Studios, die zu »reduzierten Kapitalressourcen« geführt habe. So kann man's auch sagen.



## Skandalspiel Hatred

Es ist eine kalkulierte Provokation: Im Oktober veröffentlicht das polnische Studio Destructive Creations einen Trailer für sein Amoklaufspiel Hatred, in dem man wahllos mordend durch die Gegend zieht. Die Designer verklären sich zu Rebellen, der Aufschrei ist groß. Selbst der Entwickler Epic distanziert sich von Hatred, weil es auf seiner Unreal Engine 4 basiert. Genauso schnell wie er hochkocht, flaut der Skandal jedoch wieder ab. Zumindest vorerst, Hatred soll 2015 erscheinen.

MAGAZIN

## Der Haken am Kreuz

Das South Park-Rollenspiel Der Stab der Wahrheit soll in Deutschland eigentlich am 6. März erscheinen, doch nur zwei Tage vorher fällt Ubisoft plötzlich ein unzensuriertes Hakenkreuz auf. Weil daraufhin das komplette Spiel nochmals durchgecheckt wird, verschiebt sich der Release letztlich plattformübergreifend auf den 27. März. Das löst eine Debatte über Sinn und Unsinn des Verbots verfassungsfeindlicher Symbole aus: Warum darf man Hakenkreuze in der South Park-Fernsehserie zeigen, nicht aber in deren Versoffung?



## PS4 vs. Xbox One

Der Konsolen-Konkurrenzkampf beherrscht auch 2014 die Schlagzeilen, kaum ein Monat vergeht ohne neue Verkaufszahlen. Sony vermeldet im November 13,5 Millionen PS4-Käufer und verteidigt so seine Führung, Microsoft kontert mit nur zehn Millionen an den Handel ausgelieferten Xbox Ones, die ja noch nicht verkauft sein müssen. Zudem legt die Xbox einen desaströsen Japan-Start hin (nur 23.562 Verkäufe in der ersten Woche), erscheint aber in einer billigeren Variante ohne Kinect. Noch dazu lockt Microsoft vermehrt mit Bundles und Preissenkungen, das Rennen geht weiter. Derweil erklärt immer mal wieder jemand die Blütezeit der Konsolen für beendet, etwa der Analyst Michael Pachter oder der Nvidia-Chef Jen-Hsun Huang.

## Profspieler als Cheater

Kurz vor dem bislang größten Counter-Strike-Profiturnier auf der Winter-DreamHack 2014 überführt Valve drei Profspieler von Counter-Strike: Global Offensive des Cheatens. Das klingt nach Kleinigkeit, verunsichert jedoch die gesamte eSport-Szene, zumal die gebannten Spieler behaupten, Schummelei sei in der Profiszene weit verbreitet. Der virtuelle Sport hat also seinen ersten Dopingkandal. Und ist damit seinem realen Gegenstück wieder ein Stückchen näher gekommen.

## Blizzard stellt Titan ein

Nachdem Blizzard bereits 2013 sein nur unter dem Projektnamen »Titan« bekanntes Online-Rollenspiel neu ausgerichtet und das Entwicklerteam drastisch geschrumpft hat, wird Titan im September 2014 schließlich endgültig eingestellt. Gerüchten zufolge sollte es ein futuristisches Abo-MMO werden, dessen Spieler ein Doppelleben führen: Tagsüber arbeiten sie in normalen Berufen, nachts bekämpfen sie Monster. Blizzard möchten sich fortan auf schlankere Projekte wie Hearthstone und den kommenden Multiplayer-Shooter Overwatch konzentrieren.

## Das größte Blutbad

Es ist zwar mehr PR-Meldung der Eve Online-Entwickler als wirklich bedeutsame Nachricht, dennoch stößt »das Blutbad von B-R5RB« auf jede Menge Interesse. Die bislang größte Raumschlacht der Eve-Geschichte tobt zwischen zwei verfeindeten Allianzen, beschäftigt 7.500 Piloten und dauert 21 Stunden, in ihrem Verlauf verglühen Tausende Schiffe im Wert von umgerechnet 330.000 Dollar. Ein Fingerzeig, dass das Sandbox-Universum von Eve nach wie vor brummt.

## Sony macht in Virtual Reality

Auf der Entwicklerkonferenz GDC im März enthüllt Sony ein eigenes Virtual-Reality-Headset, 2015 soll »Project Morpheus«, für die PS4 erscheinen. Die Japaner demonstrieren so nicht nur ihr Vertrauen in die Trendtechnologie, sondern diese auch gleich mit einer, äh, geschmackvollen Demo, in der man Schulmädchen begaffen kann. Auch wenn Virtual Reality auf dem Massenmarkt keine revolutionäre Rolle spielen dürfte, zeugt Sonys Vorstoß davon, dass man wieder mehr auf Innovation setzt. Der Rivale Oculus VR lässt sich derweil zwar von Facebook kaufen, muss die Marktreife seiner Oculus Rift aber auf 2015 verschieben. Da erwartet uns dann also ein VR-Duell.

## Auflösungserscheinungen

Kaum eine Debatte bewegt Konsolenspieler 2014 so sehr wie die um Auflösungen und Frameraten. Läuft ein Spiel auf PS4 und Xbox One denn nun in 1080p, 900p oder schäbigen 720p, mit 30 oder 60 Bildern pro Sekunde? Entwickler wie Ubisoft spielen die Wichtigkeit von Auflösung und Framerate immer wieder herunter – was »ResolutionGate«, die Auflösungsdiskussion, nur noch weiter befeuert. Erboste Spieler verklagen sogar Sony auf fünf Millionen Dollar, weil der PS4-Shooter Killzone: Shadow Fall – anders, als auf der Packung versprochen – im Multiplayer nicht in nativen 1080p (1920x1080) läuft, sondern in hochskalierten 960x1080. Ein Urteil steht noch aus.

## Nintendo lebt!

Bei aller Euphorie über PS4 und Xbox One werden Nintendo und seine Wii U gerne mal totgesagt. Dabei erlebt der japanische Traditionsentwickler 2014 eine regelrechte Achterbahnfahrt: Erst vermeldet Nintendo Verlust um Verlust und muss Arbeitsplätze streichen, nur um dann im Oktober mit einem Quartalsgewinn von 224 Millionen Dollar zu überraschen. Auch die Wii U-Verkäufe ziehen an, weltweit fand die Konsole bislang 7,3 Millionen Käufer. Getragen wird der Boom von Nintendos eigenen Spielen, vor allem Mario Kart 8 und Super Smash Bros. Übrigens, zum Vergleich: Während Nintendo immer noch mit einem Jahresgewinn von knapp 330 Millionen Dollar rechnet, erwartet Sony einen Jahresverlust von 2,15 Milliarden – vor allem wegen seiner kriselnden Handysparte.



## Die Höhle des Jahres

Während das spieleferne Deutschland vor allem die Rettung eines verunglückten Forschers aus der bayerischen Riesending-Höhle verfolgt, erregen sich Spieler über eine ganz andere Kaverne: die »Loot Cave« in Destiny. Findige Fans des konsolenexklusiven MMO-Shooters finden im September heraus, dass man nur vor einer bestimmten Höhle stehen und hineinballern muss, um einen endlosen Strom von Beute und Erfahrungspunkten abzustauben. Bungie schiebt dem Exploit den Riegel vor – woraufhin die Abenteurer prompt andere »Loot Caves« aufspüren. Sogar ein »Loot Cave«-Browserspiel. Die Botschaft dahinter: Egal, welche Fehler ein Spiel hat, irgendetwas wird sie finden.

## Geschlossene Studios

Kaum ein Jahr vergeht, ohne dass wir uns von einem Entwicklerstudio verabschieden müssen. Das prominenteste Schließungsopfer 2014 ist der Bioshock-Entwickler Irrational Games, dessen Gründer Ken Levine sich wieder kleineren Projekten widmen will. Die Marke Bioshock soll aber weiterleben. Electronic Arts wiederum macht Mythic dicht, die Macher von Warhammer Online und Dark Age of Camelot. Und Microsoft schließt – im Zuge größerer Umstrukturierungen – die Xbox Entertainment Studios, die Videoinhalte für die Xbox One produzieren sollten.

## Lindsay Lohan vs. Rockstar

Weil ihr die Figur »Lacey Jonas« aus GTA 5 sowie eine Bikinträgerin auf dessen Cover verdächtig ähneln sollen, verklagt die Hollywood-Skandalnudel Lindsay Lohan im Juli den Entwickler Rockstar. Auch Karen Gravano, die Tochter eines echten Gangsterbosses, geht vor Gericht, weil sie ihre Lebensgeschichte in GTA 5 wiedererkannt haben will. Eine Sammelklage dagegen, dass der Multiplayer-Part GTA Online erst zwei Wochen nach Release freigeschaltet, wies ein Gericht ab. Wir fragen uns dennoch: Wer möchte als nächstes ein Stück vom GTA-Erfolgskuchen einklagen?

## YouTubes Schatten

Dass Let's Plays inzwischen ein fester und wichtiger Bestandteil der Spieleindustrie sind, ist jedem klar. Nicht jedem klar ist, dass Publisher große YouTube-Kanäle verstärkt als Marketing-Instrument begreifen. Der britische YouTube-Star John »TotalBiscuit« Bain enthüllt im August ein Angebot von Warner Interactive. Der Publisher gab Vorabversionen von Middle-earth: Mordors Schatten nur an YouTuber heraus, die vertraglich zusicherten, das Spiel positiv darzustellen, ihre Zuschauer zum Kauf »überreden« und einen Link zum Kauf anzubieten. Außerdem wollte Warner jedes Video vor dessen Veröffentlichung freigeben. Gegenüber der Spielepresse hat es solche krassen Forderungen nie gegeben, sondern höchstens Embargos, die Berichterstatter vor einem bestimmten Termin sowie Story-Spoiler untersagen.

## Ubisoft und seine Fettnäpfchen

Ubisoft springt 2014 von einem Image-Fettnäpfchen ins nächste (Always On und Echtgeld-Shop im neuen Siedler, Mikrotransaktionen und App-Zwang in Assassin's Creed Unity) und gerät zudem für seine Charakterdarstellung ins Kreuzfeuer. So kritisieren Spieler, dass die Entwickler weibliche Assassinen aus Unity gestrichen haben, weil es angeblich zu teuer sei, sie zu animieren. Außerdem heißt es, das Cover von Far Cry 4 wirke rassistisch, weil ein dunkelhäutiger Soldat als Handauflage eines hellhäutigen Schurken dient, und Rainbow Six: Siege degradiere weibliche Charaktere zu hilflosen Geiselpüppchen. Kein ruhiges Jahr für die Franzosen.

## Die Xbox-exklusive Lara

Auf der Gamescom 2014 lässt Microsoft die Ankündigungsbombe platzen: Das neue Lara-Abenteuer Rise of the Tomb Raider soll »exklusiv« für die Xbox One und die Xbox 360 erscheinen. Der Aufschrei und die Verwirrung sind groß, doch schnell wird klar: Es handelt sich um zeitlich begrenzte Exklusivität, mit Verspätung darf Lara auch bei Sony und auf dem PC herumturnen. Dennoch ist der Deal interessant, Microsoft sieht Tomb Raider wohl als Gegengewicht zu Sonys Uncharted-Reihe.