

Unser Jahresrückblick

2015 EIN GUTER JAHRGANG

Tolle Spiele, Popcorn-Shitstorms und dramatische Seifenopern: 2015 war ein gutes Jahr für PC-Spieler!

Von Michael Graf und Martin Deppe



Badman statt Batman: Die PC-Version von Arkham Knight war eine einzige Katastrophe, in Flugszenen wie dieser stotterte die Framerate bis zum Stillstand.

Fünf zu null für 2015! Während wir im schlappen Spielejahr 2014 nicht eine einzige 90er-Wertung vergeben haben, schnappten sich 2015 gleich fünf Neulinge Wertungen mit der begehrten Neun vorne: Je 92 Punkte gingen nacheinander an GTA 5, Pillars of Eternity, The Witcher 3 sowie Metal Gear Solid 5, und kurz vor der 2016er-Ziellinie driftete Dirt Rally noch mit glatten 90 Punkten auf Platz 5. Dass drei der fünf Streber Fortsetzungen etablierter Serien und gleichzeitig Open-World-Spiele sind, ist symptomatisch: 2015 ist Open World angesagt wie nie. Und kaum ein Publisher investiert heute noch Unsummen in völlig neue Marken, stattdessen ist Feilen an eingeführten Serien angesagt. Dabei kehren sogar längst tot geglaubte Namen zurück, etwa der Dreamcast-Klassiker Shenmue.

Tipffehler des Jahres 2015

»Armschiene«

Sascha Penzhorn im Sonderheft zu Fallout 4, gemeint war natürlich »Armschiene«. Zum Glück haben wir das noch vor Drucklegung aufgespürt – die Word-Rechtschreibprüfung winkt so was nämlich durch.

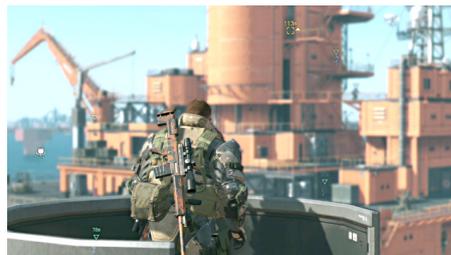


Dass die Serientreue einen Rückschritt oder gar -schlag bedeuten kann, zeigen auch drei ganz junge, aber nicht minder prominente Beispiele: Fallout 4, Star Wars: Battlefront und Anno 2205. Ubisoft schmirgelte demgegenüber an seiner Vorzeige-Aufbauserie, dass von der beliebten Kernmechanik (Versorgungsrouten! Schiffe!) nur noch ein Haufen funkelnder Späne übrig blieb. Anno 2205 ist zwar immer noch ein sehr gutes Spiel – aber eben kein Anno mehr. Bethesda ist bei Fallout 4 weniger mutig gewesen: Das ist zwar riesig und als Open-World-Titel spitze, schwächelt aber wie gehabt beim Geschichtenerzählen und bleibt auch in Sachen skurrile Begegnungen hinter seinem Vorgänger New Vegas zurück. Auch Star Wars: Battlefront reicht nicht an die sehr hochgesteckten Erwartungen heran

und dürfte auf Dauer zu wenig Tiefgang entfalten, um langfristig zu binden. Schon jetzt treten auf seinen Servern weniger PC-Spieler an als beim zwei Jahre alten Battlefield 4.



Anno 2205 schmiss Teile der Anno-Tradition über Bord – zum Missfallen vieler Fans.



Metal Gear Solid 5 gehört zu den fünf Wertungs-Spitzenreitern 2015.

Schleichwerbung 2015

METZGEREI STECHL

aus Großkarolinenfeld, proudly presented vom Kollegen Markus Schwerdtel, der dort ungefähr achtmal die Woche Leberkäse sammeln erwirbt und jeden Kaufvorgang in Echtzeit auf Facebook postet. Zuletzt ist das innige Verhältnis aber jäh abgekühlt, da Herr Schwerdtel zwei Rechtschreibfehler auf der Angebotstafel moniert hat.

Strahlende Beispiele

Und Pillars of Eternity und Dirt Rally? Beide sind strahlende Beispiele für moderne Publishing-Modelle. Der Entwickler Obsidian hat für Pillars of Eternity 3.986.929 Kickstarter-Dollar gesammelt und gut angelegt – in ein Rollenspiel, das die Tugenden von Baldur's Gate mit einer Geschichte verquickt, die uns auch noch zum Nachdenken anregt, wenn

der Rechner aus ist. Als Belohnung gibt's über eine halbe Million verkaufte Stück. Gratulation dazu! Dirt Rally wiederum ist ein Musterbeispiel, wie man Early Access richtig einsetzt. Keine halbfertige Version rauslaufen und dann zwei Jahre lang ohne großen Fortschritt im Entwicklungsgefegfeuer verkohlen lassen, sondern einen exakten Plan aufstellen, was wann getan werden soll. Und es dann auch tatsächlich tun – die Early-Access-Phase von Dirt Rally verlief fast beängstigend geradlinig. Dabei half's natürlich auch, dass die Rennsimulation ihre Spieler von Anfang an mit hervorragend umgesetzten Kernkompetenzen packte – in diesem Fall der extrem guten Fahrphysik. Und das Beste daran: 15 Jahre lang haben die Fans von Colin McRae Rally 2.0 auf einen würdigen Nachfolger gehofft, bekamen aber immer mehr auf Funsport getrimmte Dirt-Spiele – bis im Mai 2015 Dirt Rally wie aus dem Nichts auftauchte. Solche positiven Überraschungen wünschen wir uns öfter!

Umsetzung: Sechs, setzen!

2015 erleben wir auch böse Überraschungen. Allen voran die PC-Umsetzung von Batman: Arkham Knight, die im Juni derart kaputt erscheint, dass der Publisher Warner das Spiel gleich wieder aus dem Verkauf nimmt – wie die QA-Abteilung es da reinwinken konnte, bleibt uns ein Rätsel. Einen derartigen Verkaufsstopp gab's in Deutschland übrigens noch nie – mal sehen, ob Warner hier einen Präzedenzfall geschaffen hat. Im Oktober bietet der Publisher das Spiel in einer überarbeiteten Fassung zum Vollpreis (!) wieder an. Blöd nur: Selbst die überarbeitete Version kämpft noch mit Framerate-Einbrüchen sowie Kompatibilitätsproblemen. Zur Entschädigung bekommen Käufer alle Arkham-Vorgänger geschenkt – aber eben nur, wenn sie bis zum 16. November 2015 bei Arkham Knight zum Vollpreis zugreifen. Und: Wer interessiert sich eigentlich für den letzten Teil einer Trilogie, ohne die Vorgänger zu kennen? Ganz schlechtes Geschäftsgebaren von Warner. Auch bei Fallout 4 nervt die PC-Umsetzung, hier allerdings »nur« mit einer verkorksten Steuerung, die zum Beispiel drei verschiedene Tasten zum Verlassen von Menüs belegt. Call of Duty: Black Ops 3 hingegen legt zwar eine prima Maus-und-Tastatursteuerung hin, versaut aber die PC-Fassung dann aber durch Lags und Framerate-Drops, sodass wir sie um zehn Punkte abwerten. Und bei den Leistungseinbrüchen von Just Cause 3 können wir uns immerhin damit »trösten«, dass sie auf der Xbox One auch vorkommen.

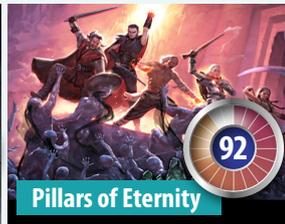
Die großen Publisher

Abgesehen von den Technikmucken hat Activision Blizzard 2015 allerdings ein überraschend gutes Call of Duty hinbekommen, sogar das beste seit Jahren. Auch Legacy of the Void, der Abschluss der Starcraft-2-Trilogie, bereitet der 17 Jahre alten Serie ein würdiges Finale – ist aber leider wohl auch Blizzards

Die drei besten Actionspiele 2015



Die drei besten Rollenspiele 2015



Die drei besten Strategiespiele 2015



Die drei besten Sportspiele und Simulationen 2015



Die drei besten Adventures 2015



letztes großes Echtzeit-Strategiespiel, denn das Genre röchelt auch 2015 vor sich hin. Ubisoft glänzte 2015 ebenfalls mit starken Titeln: Nach dem enttäuschenden, weil technisch mangelhaften Assassin's Creed Unity (GameStar-Wertung: 76) schlägt das neue Syndicate mit 87 Punkten den richtigen Weg ein. Und Ubis Rainbow Six: Siege ist ein Traum für Teamplayer und bringt sieben Jahre nach dem grottigen Vegas 2 endlich wieder Schwung in die taktische Shooter-Reihe. Auch wenn's den Namen »Rainbow Six« nicht wirklich verdient, schließlich spielt Tom Clancy's Roman-Elitetruppe im Mehrspielerzirkus keinerlei Rolle, die Solo-Übungsmissionen erzählen keine Geschichte. Schade drum, dennoch ein gutes Spiel.

Auch Square Enix trumpft 2015 auf. Während Telltale mit Game of Thrones eine vielversprechende Vorlage zu einem dünnen Adventure verwurster, klaut ihnen der japanische Publisher nämlich still und heimlich die Episodenkrone – mit Life is Strange. Die kluge Mischung aus Coming-of-Age-Drama und Mystery-Geschichte stammt vom französischen Entwickler Dontnod (Remember Me) und entpuppt sich als eines der einprägsamsten Spielerlebnisse des ganzen Jahres. Wenn nicht sogar als DAS einprägsamste: Was die Teenagerin Max an ihrer Highschool erlebt, reißt uns mit, berührt uns, rührt uns an manchen Stellen gar zu Tränen – und gipfelt in Entscheidungen, die wir niemals treffen wollten. Wahnsinn. Wahnsinnig gut ist

Die Weltraumseifenoper

Chris Roberts vs. Derek Smart: Zwischen den Weltraumspielentwicklern entbrennt 2015 eine Schlamm Schlacht – wobei der Schlamm vor allem aus Smarts Richtung fliegt. Der hat 1996 das katastrophal verbuggte Battlecruiser 3000AD veröffentlicht und dessen Kritiker beleidigt. Heute arbeitet er am Onlinetitel Line of Defense und disst Chris Roberts, dem er schon damals in Wing-Commander-Zeiten nicht gerade wohlgesonnen war. Beim Streit-Revival geht's Smart vor allem um zweierlei: Erstens soll Roberts Elemente aus Battlecruiser für sein Crowdfunding-Projekt Star Citizen gestohlen haben. Zweitens sei Letzteres nur eine Luftblase, weil Roberts es niemals im vorgesehenen Umfang finanzieren und fertigstellen könne. Letzteres mag im Kern sogar diskutabel sein, schließlich hat Roberts' Team mit schweren technischen Problemen zu kämpfen. Die zu überwinden, dürfte viel Geld und Zeit kosten. Bei seinen Vorwürfen geht Smart allerdings arg unter die Gürtellinie, postet Beleidigungen und sogar Adresse und Fotos von Roberts' Haus – damit die »Unterstützer sehen, wohin ihr Geld verschwindet!«



Werden wohl keine dicken Kumpels mehr: Chris Roberts und Derek Smart.

Gleichzeitig protzt Derek Smart mit seinem eigenen Spiel Line of Defense, das viel besser sei als Star Citizen. Unser freier Autor Benjamin Danneberg schaut es sich daraufhin an – und ist entsetzt. Es ist nämlich nicht nur leer, sondern vor lauter Bugs auch kaum spielbar. Mehrere Steam-Nutzer posten unsere vernichtende Preview im Steam-Forum, woraufhin Smart Benjamin aus selbigem verbannt – was ein Moderator aber wieder zurücknimmt. Roberts droht derweil mit dem Anwalt. Was für ein Theater.

auch Rise of the Tomb Raider, das zum Leidwesen von Laras alten PC-Fans bislang aber nur für die Xbox One erschienen ist. Die PC-Version folgt laut Square erst Anfang 2016 – schade. Denn die Rückbesinnung auf alte Serientugenden greift, unsere Konsolenschwester GamePro vergab 89 Punkte.

Wahnsinnig schwach hingegen ist die Jahresbilanz von Electronic Arts. Denn abgesehen von FIFA 16 bringt der immerhin zweitgrößte Publisher nach Activision Blizzard in diesem Jahr kein rundum überzeugendes Vollpreisspiel zustande. Battlefield Hardline ist zwar beileibe nicht schlecht, aber auch nicht sonderlich originell – es wirkt eher wie ein Lückenfüller zwischen Battlefield 4 und Star Wars: Battlefront. Letzteres verkauft sich laut EA gut (bis März 2016 rechnet man mit 13 Millionen abgesetzten Exemplaren), das dürfte aber hauptsächlich dem Star Wars-Filmhype geschuldet sein. Denn Grafik und Sound transportieren die Krieg-der-Sterne-Stimmung zwar grandios, für einen Online-Shooter fehlen dem arg auf Massentauglichkeit getrimmten Battlefront aber Vielfalt und Langzeitreiz. Oh, und eines

gab's ja auch noch: Das bislang nur für die Konsolen veröffentlichte Need for Speed sieht zwar schick aus, krankt aber an seiner langweiligen Stadt, den schummelnden Kl-Gegnern und der müden Solo-Geschichte. Von GamePro gab's 67 Punkte für die Konsolenversionen. Mal sehen, was die PC-Fassung im März noch rausreißen kann.

Wo bleibt Star Wars?

Apropos Battlefront: Wo sind 2015 eigentlich all die Star-Wars-Spiele geblieben? Als 1999 Episode 1 in die Kinos kam, gab's jede Menge, zum Beispiel X-Wing Alliance (87 GameStar-Punkte). Und allein zum Kinostart erschienen das grottige Adventure Phantom Menace (58 Punkte) und das solide »Rennspiel« Episode 1: Racer (77 Punkte). Und 2015? Während das Star-Wars-Merchandise vom Atomkraftwerk bis zum Zahnstocher gefühlt alles in Beschlag nimmt, bleiben ausgerechnet Spiele außen vor? Mal von Battlefront abgesehen, das ja nicht mal zur Zeit der neuen Filmhandlung spielt? Oder kommen die noch alle aus ihren Verstecken? Dass der Dead-Space- (und Battlefield-Hardline-)Entwickler Visceral an einem Han-Solo-Titel oder gar einem Open-World-Rollenspiel arbeitet, geistert ja schon länger durch die Branche. Außerdem deutete die Lucasfilm-Chefin Kathleen Kennedy noch Anfang Dezember an, dass zumindest Teile des düsteren Kopfgeldjäger-Shooters Star Wars: 1313 doch noch weiterverwendet werden. Der war bei der Übernahme von Lucasarts durch Disney eingestellt worden, zusammen mit dem Multiplayer-Shooter Star Wars: First Assault. Fun Fact: Viele ehemalige Entwickler von Star Wars: 1313 arbeiten derzeit an Mafia 3, darunter der Projektleiter Hayden Blackwell und der Lead Designer Matthias Worch. Nun gut, vielleicht erwartet uns stattdessen ja eine Flut neuer Star-Trek-Spiele, schließlich soll 2017 endlich eine neue Serie starten.

Unsumme 2015



Dollar will Activision Blizzard für den Candy-Crush-Entwickler King Games bezahlen – wenn die irische Wettbewerbsbehörde ihren Segen gibt, denn King hat dort seinen Firmensitz. Für diese unglaubliche Summe könnte Activision Blizzard auch 59 Star Citizens finanzieren, Roberts hat ja inzwischen 100 Millionen Dollar gesammelt. Oder mal eben Star Wars kaufen, für das Disney 2012 vier Milliarden Dollar bezahlt hat. Lohnen könnte sich der King-Kauf trotzdem, denn mit Free2Play-Mobile-Spielen wie Candy Crush machte die Firma 2014 satte 2,26 Milliarden Dollar Jahresumsatz. Da übersieht man gerne, dass beide Top-Titel auf dem altherwürdigen Match-3-Spielprinzip basieren. Und das gibt es allein schon im App Store in gefühlten 5,9 Milliarden Varianten.



Falls Sie wegen des Hypes kein Star Wars mehr sehen können: Im Sommer 2016 kommt ein neuer Star-Trek-Film!



Das letzte seiner Art? Legacy of the Void legt ein fulminantes Starcraft-Finale hin. Die Zukunft des Echtzeit-Genres sieht aber düster aus.

Quicklebendig: der PC

Abgesehen von den bereits erwähnten Portierungsausrutschern präsentiert sich die oft totgesagte Plattform PC in Bestform. Satte 143 Spiele testen wir 2015 (Kontrollbesuche mit eingerechnet), im Schnitt bekommen sie eine Wertung von 77,1 Punkten (2014: 73 Punkte). Dabei schneiden die 18 getesteten Adventures durchschnittlich am schlechtesten ab (74,6 Punkte), die 22 Rollenspiele am besten (80,9 Punkte). Trotz der neuen Konsolengeneration lassen die Spielecomputer keine Federn, auch weil zum Beispiel der russische Spielemarkt immer potenter wird – und hier liegen PC-Spieler klar vorne. Auch ein neuer Konkurrent dürfte dem (Windows-)PC nicht wehtun: Die Steam Machine, Valves Versuch, mit einer Art PC-Konsole das Wohnzimmer zu erobern. Wer das Teil kaufen soll, bleibt uns aber ein Rätsel. Denn zum einen kostet die schwarze Box ungefähr doppelt so viel wie eine PS4 oder Xbox One, zum anderen schränkt ihr SteamOS, das auf Linux basiert, von vornherein die Spieleauswahl ein. Valve spricht zwar von über 1.500 Titeln, doch darunter sind eben viele Indie-Spiele und Klassiker, während junge Spiele wie Fallout 4 oder Star Wars: Battlefront nicht laufen. Und die, die laufen, haben ein ganz profanes Problem: Texte sind auf dem weit entfernten Fernseher vom Sofa aus nicht so gut zu lesen wie auf dem viel näheren Computermonitor auf dem Schreibtisch – und es gibt nur wenige Spiele, in denen man die Schrift größer skalieren kann. Und klar, man kann auf den Steam Machines auch einfach Windows installieren – aber das kann man auch auf billigeren PCs und ohne Valve. Das Wohnzimmer dürfte Gabe Newell so vorerst nicht erobern.



Toller Controller, überflüssige Steambox: Nach seinem Praxistest weiß Heinrich Lenhardt nicht, wer den Kasten eigentlich kaufen soll.



Eines der gelungenen Remakes 2015: Satellite Reign lässt Peter Molyneux' Syndicate auferstehen.

Virtual Reality: Durchbruch 2016?

Auch das potenziell große Thema Virtual Reality bleibt 2015 noch in Lauerstellung. Der Hoffnungsträger Oculus Rift soll erst im ersten Quartal 2016 in den Verkauf gehen; immerhin steht jetzt fest, dass Vorbesteller die Weltraumoper Eve: Valkyrie dazubekommen. Anfang Dezember erzürnte Oculus-Gründer Palmer Luckey die VR-Jünger, als er während der Games Awards ankündigte, dass das Musikspiel Rock Band VR ausschließlich mit der Oculus Rift laufe und beispielsweise nicht mit der von Valve unterstützten VR-Brille HTC Vive. Doch genau diesen Konkurrenzkampf zwischen verschiedenen VR-Systemen können wir echt nicht brauchen. Die neue Technik ist zwar per se klasse, aber viel gewöhnungsbedürftiger und teurer als etwa eine Bewegungssteuerung à la Wii. Hier ist viel Überzeugungsarbeit nötig, denn das Vermitteln der Vorteile ist deutlich schwieriger als etwa hippe Wii-Spieler in noch hipperen Wohnzimmern zu zeigen, die begeistert vor dem Fernseher rumhüpfen. Nein, VR kapiert man erst richtig, wenn man sich persönlich so ein Teil über die Augen stülpt. Und genau da liegt der Hase im Pfeffer rum: Viele Menschen haben Vorbehalte gegen Geräte, die Augen und Ohren bedecken. Und wer Vorbehalte hat, gibt mal nicht eben ein paar Hundert Euro aus. Außerdem fehlt im VR-Bereich noch eine richtige Killer-Application, ein echtes Vorzeigespiel wie seinerzeit Rebel Assault für CD-Laufwerke oder Halo für die Xbox. Außer beeindruckenden Demos gibt es bisher kein massenmarkttaugliches Spiel, das die virtuellen Realitäten kräftig anschiebt. Aber da wäre ja noch die Pornoindustrie, die neu-

Zitat des Jahres 2015



»Wir haben jetzt keine Zeit für Stress!«

Chefredakteur Heiko Klinge, kurz vor Redaktionsschluss.

en technischen Möglichkeiten gegenüber schon immer aufgeschlossen war ...

Zerbrochene Liebe

2015 ist auch das Jahr der japanischen Seifenoper: Mitte März kochen Gerüchte hoch, Konami habe sich mit seinem Stardesigner und ehemaligen Vizepräsidenten Hideo Kojima überworfen. Ausgelöst wurden diese Gerüchte dadurch, dass Kojimas Name und das Logo des Studios Kojima Productions plötzlich von der Website und der Verpackung von Metal Gear Solid 5 verschwinden. Insider munkeln, es habe richtig Zoff gegeben, dem kompletten Team rund um den Metal-Gear-Erfinder sei der Zugriff auf Mailverkehr, Telefon und Intranet eingeschränkt worden. Kurz darauf benennt Konami das Entwicklerstudio »Kojima Productions Los Angeles« in »Konami Los Angeles« um – und schließt es Anfang November endgültig, offiziell »im Rahmen einer Umstrukturierung«. Hideo Kojima selbst

Wertungsdurchschnitt nach Genre



Getestete Spiele 2015



Insgesamt: 143 Spiele

Unsere Kickstarter-Hoffnungen 2015

Shenmue 3



69.320 Backer

6.333.295 \$

In nur einer Stunde und 42 Minuten sammelte die Fortsetzung der Dreamcast-Legende die erste Dollar-Million ein. Klasse, aber auch eine Frechheit: Denn Sony hatte ohnehin angedacht, das Projekt zu finanzieren. Das Geld fehlt nun denen, für die Kickstarter eigentlich gedacht war: Kleinen Studios, die um jeden Cent kämpfen müssen.

Bloodstained



64.867 Backer

5.545.991 \$

Ein Plattformer für fast alle Plattformen: 2017 soll dieser Sidescroller erscheinen, für PC, Mac, PS4, Xbox One, Wii U und sogar PS Vita. Im Stil der Castlevania-Spiele kämpfen wir uns durch ein Schloss, sammeln Items ein und stellen sogar Waffen her. Dahinter steckt der Designer Koji »IGA« Igarashi, der ehemalige Producer mehrerer Castlevanias.

Battletech



41.733 Backer

2.785.537 \$

Endlich wieder Rundenkampf für Mechwarrior! Während wir über 20 Jahre darauf warten mussten, war das Kickstarter-Ziel von 250.000 Dollar in nicht mal einer Stunde geknackt. Aber daran werkt ja auch Jordan Weisman, der 1980 die FASA Corporation gründete und später Battletech-Center baute, mit Mech-Cockpits zum Reinklettern.



Nach 29 Jahren Ehe getrennt lebend: Publisher Konami und Star-Designer Hideo Kojima.

sei zwar noch dort angestellt, nehme aber »momentan« einen längeren Urlaub«. Trotzdem verbietet der Publisher seinem Angestellten per Anwalt, am 3. Dezember auf den Game Awards 2015 in Los Angeles zu erscheinen. Dort gewinnt Metal Gear Solid 5 den Preis als bestes Actionspiel, und der Schauspieler Kiefer Sutherland (»24«) nimmt vertretungsweise den Award entgegen – er spricht in Phantom Pain den Schleichdrauf Solid Snake. Zwei Wochen später verkündet Kojima dann offiziell das Ende seiner Konami-Laufbahn und die Gründung eines neuen Studios. Es heißt – Kojima Productions. Und arbeitet mit Sony zusammen.

Warum es zwischen Konami und Kojima nach 29 Jahren (!) dermaßen geknallt hat, ist bis heute unklar. Gut möglich, dass der Konzern seinem Star mangelnden Geschäftssinn vorwirft. So meldet sich im Sommer eine Komponistin zu Wort, die für Kojima über 30 Songs geschrieben hat, die er zwar bezahlt, aber nie verwendet habe. Zudem seien die Produktionskosten für Metal Gear Solid 5 weit übers Budget hinausgeschossen, weil Kojima unter anderem auf unzählige Updates der Fox Engine bestanden habe. Die hätten zwar kaum Zählbares gebracht, wohl aber das Spiel verzögert. Vielleicht war Kojima aber auch schlicht zu teuer – denn weiteren Gerüchten zufolge will sich der Publisher mit Ausnahme der PES-Reihe aus teuren Spieleproduktionen zurückziehen, was er bisher nur halbherzig dementiert hat.

Aufreger 2015

Neben lausigen PC-Umsetzungen wird das Reizwort »Netzneutralität« 2015 zum Schnell-

kochtopf der Gemüter – zu Recht. Denn die Pläne der Telekom sind an Dreistigkeit kaum zu übertreffen: Kurz nachdem das EU-Parlament die Netzneutralität (also die Regel, dass Internetprovider alle Daten in der gleichen Qualität zum Kunden übertragen müssen) quasi begraben hat, bloggt der Telekom-Chef Tim Höttges Ende Oktober drauflos. Demnach überlege die Telekom, »Spezialdienste« anzubieten, die »höhere Qualitätsansprüche« haben und »im Stau Vorfahrt« bekommen sollen. Das soll natürlich extra kosten und neben Videokonferenzen, Telemedizin und selbststeuernde Autos auch Onlinespiele betreffen. Die Reaktionen sind heftig, zumal der Pressesprecher der Telekom noch eifrig Öl ins Feuer kippt und den zarten Hinweis, die Providerinfrastruktur sei ja von der Bundespost und damit vom Steuerzahler finanziert worden, kurzerhand als »Mythos« bezeichnet. Kurz darauf wagt unter anderem Vodafone den Vorstoß, heimische Filesharing-Verbindungen ab 10 Gigabyte pro Tag radikal zu drosseln. Auch bei Flatrate-Verträgen, wohl gemerkt. Nur wenige Tage später rudert der Anbieter emsig zurück – da war der Aufschrei schlicht zu laut.

Apropos Aufschrei: Auch Christian Pfeiffer (71), pensionierter Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) und ehemalige Galionsfigur der »Killerspiele«-Vorbeter, kommt 2015 in Wal-

lung. Nach den Terroranschlägen von Paris äußert er tatsächlich: »Die Terroristen könnten sich als virtuelle Figuren in Onlinespielen wie World of Warcraft als Gruppe getroffen und die Anschläge in Paris geplant haben.« Könnten sie natürlich – Beweise bleibt Pfeiffer aber schuldig. Außerdem: Was sollen wir nun tun? World of Warcraft verbieten, um Terroranschläge zu verhindern? Okay ... Weitere Politiker und selbst ernannte Fachleute äußern noch bizarrere Theorien – so könnten Terroristen ja in Super Mario Maker aus Münzen Wörter bilden oder in Call of Duty eine Wand beschießen, um mit Einschusslöchern Botschaften zu »schreiben«, die schnell wieder verschwinden. Zahlreiche Medien berichten sogar, die Pariser Attentäter hätten sich über die Chatfunktion der PlayStation 4 ausgetauscht – obwohl die Ermittler das niemals gesagt haben. Wir sind uns bis heute unschlüssig, ob wir darüber lachen oder weinen sollen ...

Skurriles 2015

Da lachen wir doch lieber. Zum Beispiel über ulkige News-Meldungen aus dem Jahr 2015. Die mit Abstand am häufigsten aufgerufene Newsmeldung auf GameStar.de behandelte einen atemberaubenden Stunt in Counter-Strike: Global Offensive, bei dem der Spieler

Ein so starkes Spielejahr wie 2015 hatten wir lange nicht mehr – umso gespannter sind wir auf die Ergebnisse der nächsten GameStars-Wahl. Traditionsgemäß stimmen die Leser von GameStar und GamePro über ihre Highlights ab, auch in den genreübergreifenden Kategorien »Fail des Jahres« und »Der beste Spielmoment«. Um die Abstimmung zu erleichtern, haben wir die Spiele des Jahres 2015 wieder in 16 Kategorien unterteilt und für jeden dieser Bereiche wahrscheinliche Kandidaten aufgeführt. Sollte ein Titel in dieser Liste fehlen, hilft die Freitextfunktion. Ausgewertet werden die GameStars 2015 Ende Januar 2016, dann werden wir auf unseren Websites sowie in den Heften die Ergebnisse präsentieren und die Gewinner küren. Die Abstimmung startet ab sofort unter Gamestar.de/gamestars, machen Sie mit!





Divinity: Original Sin 2

42.713 Backer 2.032.434 \$

Der eine verteilt Ölpfützen, der andere ballert einen Flammenpfeil darauf: Das erste Original Sin vom Juni 2014 war ein Fest für Naturwissenschaftler. Und Zauberer. Und Rollenspieler. Und Taktiker. Umso mehr freuen wir uns, dass die Belgier den ebenfalls Kickstarter-finanzierten Vorgänger fortsetzen! Erscheinen soll das Spiel 2016.



Crowfall

16.936 Backer 1.766.204 \$

Game of Thrones meets EVE Online meets Dark Age of Camelot – so könnte man das PC-MMO beschreiben. Auf den Servern sind mehrere Königreiche angesiedelt, die sich gegenseitig überfallen können. Die Welten entwickeln sich dynamisch, die Spieler bestimmen die Wirtschaft. Da werden die 1,7 Millionen schnell verbraten sein.



The Bard's Tale 4

33.741 Backer 1.519.680 \$

1985 und 1986 verursachten die ersten beiden Bard's Tales einen Run auf Karopapier. Denn zu gern abenteuereten wir uns Quadrat um Quadrat durch die Stadt Skara Brae samt Umland. 2005 wollte Brian Fargo seinen Klassiker mit einem witzigen, aber umständliche Action-Rollenspiel wiederbeleben. Nun heißt es zurück zu den Wurzeln.

»mberg« im Laufschrift just in dem Moment sein M4-Sturmgewehr wegwirft, als eine Kugel auf ihn zurast – die hätte eigentlich seinen Kopf erwischt, wird aber vom weggeworfenen Gewehr abgelenkt und verfehlt den Glückspilz. Das erntet zahlreiche Kommentare – und ist ein Fingerzeig darauf, wie beliebt Counter-Strike nach wie vor ist. Nicht umsonst sehen das ESL-Finale im August insgesamt 27 Millionen Zuschauer. Und 2015 ist noch mehr Witziges passiert: Da bezahlt ein Fan seine Fallout-4-Version mit über 2.000 Kronkorken, während ein anderer in seinem Haus eine zahnradförmige Vault-Tür original nachbaut. Ein 13-Jähriger überzeugt seine Eltern, dass er unbedingt GTA 5 braucht – anhand einer PowerPoint-Präsentation. Und ein SNES-Fan lässt seit über 20 Jahren seine Konsole laufen, weil er Angst um einen Spielstand hat.

GameStar – endlich erwachsen!

Auch für uns als Redaktion war 2015 ein aufregendes Jahr. Im Frühjahr hat unser ehemaliger Verlag IDG Entertainment GameStar und GamePro an den französischen Konzern Webedia verkauft, der Spielmagazine in mehreren Ländern betreibt – darunter das größte europäische Onlinemagazin Jeux Vidéo in Paris. Cool an der Übernahme: Wir können in der bisherigen Zusammensetzung weiterarbeiten, in der Redaktion bleiben alle Stellen erhalten – heutzutage ja leider keine Selbstverständlichkeit mehr. Ebenfalls cool: Weil es GameStar jetzt seit 18 Jahren gibt, wir also endlich volljährig sind, sind wir zu



Wir haben 2015 ein neues Wertungssystem eingeführt, das auf Leser-Feedback beruht.

Hause ausgezogen. Nämlich von der Münchner IDG-Zentrale einmal quer durch die Stadt in ein schönes neues Büro im Münchner Westend. Die Qualität unserer Artikel wird nur unwesentlich davon beeinflusst, dass nebenan gerade die Münchner TÜV-Zentrale abgerissen wird – was selbst unsere Hardware-Redaktion mit ausgiebigen Subwoofer-Tests nicht übertönen kann.

Gleichzeitig ändert sich unsere Arbeitsweise. Statt wie früher nur in den Kategorien Test und Preview denken wir inzwischen breiter gefächert: Welche Art von Artikel ist die richtige für welches Thema? Was wollen Spieler über das jeweilige Spiel wissen? Eignet sich ein Thema eher für einen Test, ein Special, einen Guide, ein Video oder ein Streitgespräch? Welche Themen greifen wir

im Heft auf, welche auf GameStar.de? Gerade das Internet bietet uns mehr Möglichkeiten denn je, das macht unseren Job so spannend! Zugleich arbeiten wir weiter an der gedruckten GameStar, wollen als Kontrast zum schnelllebigen Netzaussehen mehr lange Lesestrecken und aufwendig recherchierte Reports bieten, auch über Retrothemen. Die bekommt auch, wer online eine Mitgliedschaft bei GameStar Plus abschließt. Denn gute Artikel kosten Geld; wir wollen unsere Autoren weiterhin fair bezahlen. Apropos: Unter Letzteren sind viele bekannte Gesichter, vor allem Heinrich Lenhardt und Martin Deppe, die ja schon vor 18 Jahren bei der Erstausgabe der GameStar dabei waren. Und uns hoffentlich auch noch in den nächsten 18 Jahren erhalten bleiben. ★



Eindeutiger Fortschritt: Unser Konsolen-Spielezimmer vor (links) und nach dem Umzug. Die Redakteure konnten wir leider nicht ändern. Aber irgendwie sind sie uns auch ans Herz gewachsen.



Nebenan wird eine TÜV-Filiale abgerissen. Wir können bei dem Lärm aber bestens arbarwajap