

## Unser Jahresrückblick

2016

DÜNNER JAHRGANG,  
DICKE PROBLEME

Nach seinem starken Vorgänger ist das Spielejahr 2016 eher zum Abhaken. Selbst seine besten Spiele patzten auf hohem Niveau, so mancher große Hoffnungsträger schmierte sogar richtig ab. Aber dafür ist Star Citizen kurz vor Silvester fertig geworden!\*

Von Martin Deppe

Bud Spencer und Götz George, David Bowie und Leonard Cohen, Prince und Peter Lustig: Allein schon die vielen Todesfälle unter tolen Schauspielern und Musikern haben uns 2016 vermiest. Und dann trennen sich auch noch Pietro Lombardi und seine Sarah! Normalerweise würden wir uns ja mit tolen PC-Spielen trösten – aber 2016 ist auch da kein perfekter Jahrgang. Sondern einer, der hinter seinen Möglichkeiten zurückgeblieben ist.

**Vom AAA-Spiel zur B-Ware**

Weg vom klassischen Solospiel, hin zu Season Pass und Ingame-Käufen, zu DLCs und Mikrotransaktionen: Mehr denn je haben wir 2016 erlebt, dass einige wenige Titel über Monate, ja Jahre hinweg die Spieler komplett an sich binden, indem sie laufend Nachschub liefern. Hier eine neue Map für Battlefield 1, da ein Ultimate Team für FIFA, dort ein paar Kosmetikprodukte für League of Legends. Und weil Freizeit und Geld nun mal begrenzt sind, bekommen andere, sogar hochklassige Spiele diesen Sogeffekt der Platzhirsche zu spüren. Manchmal kanibalisieren sich sogar Spiele desselben Pu-



Diese Szene aus Mafia 3 ist symbolisch für 2016: Irgendwie steckt überall der Wurm drin.

blishers. Wer gerade Battlefield 1 spielt, hat keine Zeit für Titanfall 2, und wer quasi in The Division wohnt, der holt sich kein Watch Dogs 2. Dieser Effekt, vor zwölf Jahren schon mal als Azeroth-Fluch aufgetreten, als jeder World of Warcraft gespielt hat und die Verkaufszahlen anderer Spiele massiv einbra-

chen, wiederholt sich heute – mit dem Unterschied, dass nicht ein einzelner Rattenfänger die Spieler anlockt, sondern zwei Handvoll. Oligopol statt Monopol also. Selbst Blizzard, einst mit großartigen Solospielen samt angeflanschem Multiplayer groß geworden, setzt auf online-only – zu recht, wie die 20 Millionen verkauften Exemplare von Overwatch belegen.

Nun, wir haben auch World of Warcraft überstanden, es gibt nach wie vor andere Spiele. Aber selbst die besten haben es schwerer: Die Produktionskosten werden immer höher, dreistellige Millionenbeträge sind keine Seltenheit mehr, und die müssen erstmal reingeholt werden, zumal die Marketingkosten obendrauf kommen. Gleichzeitig ist das Risiko immer größer, dass sich der Titel schlechter verkauft als geplant – siehe oben. Bei ganz neuen Marken ist dieses Risiko nochmal heftiger. Kein Wunder also, dass es etwa für Bethesda lohnender und weniger riskant ist, Skyrim in einer Special Edition neu aufzulegen statt ein neues Elder Scrolls zu forcieren. Und dieses Skyrim ist ein weiteres Beispiel dafür, wie lange sich Spieler mittlerweile an einem Titel festbeißen: Mit seinen zahllosen Mods wird der Solo-Klassiker von 2011 immer noch wie

**Dusseligster Release-Termin 2016****TITANFALL 2**

Nur eine einzige Woche nach ihrem eigenem Überflieger Battlefield 1 bringt Electronic Arts am 28. Oktober Titanfall 2 heraus. Das fulminante Mech-Feuerwerk glänzt mit einer starken Solokampagne und rasanten Multiplayergefechten (als Titan oder Pilot!) – geht aber zwischen Battlefield 1 und Call of Duty unter. Letzteres sollte Titanfall wohl angreifen, scheitert aber. Jede Wette, dass es sich bei einem Release im Frühjahr 2017 wesentlich besser verkauft hätte!

## Die fünf besten Actionspiele 2016



## Die fünf besten Rollenspiele 2016



## Die fünf besten Strategiespiele 2016



## Die fünf besten Sportspiele und Simulationen 2016



## Die fünf besten Adventures 2016



wild gespielt – solange eine herausragende Mod wie Enderal bessere Wertungen einfährt als viele »professionelle« Rollenspiele, muss sich darüber auch niemand wundern.

Mittelfristig kann diese Entwicklung zum Bumerang für die Branche und uns Spieler werden, denn das Angebot wirklich neuer, hochwertiger Spiele dürfte sinken. Ein Electronic Arts wird es sich dreimal überlegen, ein Titanfall 3 zu machen, wenn neue Inhalte für Battlefield 1 mit weitaus geringeren Kosten und weniger Risiko mehr einbringen. Kleine Studios und die vielzitierten Indies sorgen zwar für eine große Menge an AAA-Alternativen, aber die gehen in der Masse schnell unter. Wer bei Steam und Co. gesehen werden will, muss laut winken, und das kostet Geld und Energie. Kein Wunder, knapp 40 Prozent des ganzen Steam-Ange-

bots sind in den letzten 12 Monaten erschienen; die Plattform platzt aus allen Nähten.

### Enttäuschte Liebe

»Mensch, da hätte ich mehr erwartet«: 2016 ist auch das Jahr der Spiele, die hinter den Erwartungen herhinken. Allen voran No Man's Sky, das uns statt der angekündigten spielerischen Freiheit zum Wiederholen, Wiederholen, Wiederholen nötigt. Ohne den angedeuteten Multiplayer, versteht sich. Da war ja selbst das Rohstoffe-Scannen in Mass Effect 2 spannender. Und ach: Mafia 3! Dass das irgendwie nicht so richtig rund wird, haben wir schon geahnt, als es vor dem Release keine Testmuster gab. Klar, 2Ks Action-Ausflug in die Südstaaten-Siebziger ist kein spielerischer Totalschaden. Aber eben auch kein Vergleich zu den Vorgängern, vor

allem dem ersten Teil von 2002 – deren Fans man sogar in GTA 5 daran erkennt, dass sie an roten Ampeln artig halten.

Aber auch bei richtig guten Spielen haben wir uns geärgert. Allen voran bei Civilization 6, das auf der einen Seite reizvolle Neuerungen bringt wie Stadtsektoren und paralleles Abgrasen von Forschungsbaum und politischer Ausrichtung. Aber eben gleichzeitig Altlasten der Vorgänger mitschleppt: Immer wieder stecken wir wegen der dösen KI mitten im Apostel-Stau, weil der Nachbar mal wieder voll auf Religionssieg spielt und die Welt mit seinen kirchlichen Klinkenputzern überschwemmt. Wenn er uns nicht gerade eben mal so den Krieg erklärt. Allerdings sind wir bei Civ 6 noch guter Dinge, denn auch die letzten Vorgänger wurden erst mit ihren Addons richtig dolle gut.

## Sound des Jahres 2016



Weil die Großbaustelle neben der Redaktion auch den Bahnverkehr stört, hat sie uns einen ganz besonderen Soundeffekt beschert: Eine sogenannte Rottenwarnanlage mahnt die Gleisarbeiter vor nahenden Zügen. Im Minutentakt! Der penetrante Sound erinnert an eine Mischung aus Luftschuttsirene, Robbenbabyhorde und Nina Hagen. Und weil er auch so schön laut ist, können sogar Sie ihn hören: Die Nervtöt-Tröte hat sich in den Hintergrund einiger GameStar-Videos eingeschlichen.

### VR: Veritabler Reifall?

Virtual Reality war das Technik-Thema der letzten Jahre, und mittlerweile sind die großen Drei Oculus Rift, HTC Vive und PlayStation VR allesamt bei den Spielern angekommen. Aber: Bei wie vielen Spielern eigentlich genau? Wie erfolgreich sind die Geräte in der Startphase? Klare Antwort: Wir wissen es nicht. Zumindest nicht genau, denn die Hersteller schweigen sich über konkrete Zahlen aus. Was allerdings auch einiges aussagt, schließlich erzeugen in der Spielebranche schon halbwegs ordentliche Verkaufszahlen ein PR-Gewitter an Jubelmeldungen. Namhafte Analysten wie Superdata Research gehen allerdings davon aus, dass die Verkaufszahlen weit unter den (arg optimistischen) Prognosen der Hersteller liegen. Superdata prognostiziert die Verkaufszahlen bis Ende

2016 wie folgt: Oculus Rift mit 355.088 Einheiten, HTC Vive mit 420.108, Googles Daydream 450.083 Stück, die PlayStation VR schließlich mit 2.602.307 verkauften Headsets. Das würde heißen, dass die PSVR doppelt so viele Spieler findet wie die drei Konkurrenten zusammengerechnet. Was kein Wunder wäre, schließlich ist Sonys VR-Brille deutlich günstiger und genügsamer, was die Hardware-Plattform angeht – wer eine PS4 nebst Kamera hat, kommt mit ihr klar, während PC-Spieler oft erstmal kräftig aufrüsten müssen, bis die teureren (!) Konkurrenz-Brillen framerate-mäßig überhaupt loslegen. Hinzu kommt, dass sich die PS4 weltweit mittlerweile 50 Millionen Mal verkauft hat, das ist eine verdammt große Basis potenzieller VR-Plattformen, denn Highend-Spiele-PCs kommen an diese Masse nicht ran.

So faszinierend wir VR-Spiele auch finden, sie haben zwei große Probleme. Zum einen fehlt eine Killer-App, die den VR-Brillen zum Raketenstart verhilft. Klar, es gibt viele gute Titel, aber eben keinen Überflieger, der auch langfristig die neue Technik anschiebt, wie Rebel Assault damals das CD-Laufwerk und die Pornofilm-Industrie das VHS-Format. Zum anderen ist es schwer, die Faszination VR zu vermitteln: Während man von einem klassischen Spiel oder einer neuen Konsole Videos zeigen oder Demos präsentieren kann, muss der potenzielle VR-Käufer sich schon so ein Headset überstülpen, um den »Boah Ey!«-Moment zu erleben. Nicht von ungefähr tourt Sony mit VR-Trucks durch Deutschland, um PlayStation-4-Besitzer auf VR-Kurs zu bringen. Die gute Nachricht: Wenn sich mal jemand darauf einlässt, überwiegt die Begeisterung. Selbst die eher technisch-kritische 69-jährige Schwiegermutter des Autors ging im Praxistest mit PlayStation VR Worlds ab wie ein Headbanger in der Moshpit – und ihre Enkelkinder sowieso.

## Schock am Morgen: Star Citizen am Ende?

# Steuerfahnder jagen Chris Roberts

**40 Beamte im Einsatz +++ Offiziell ist er pleite +++ Droht ihm jetzt Gefängnis?**

So titelte die Bildzeitung am 18. November. Zum Glück war nur der Schlagersänger Chris Roberts gemeint, nicht der Star-Citizen-Entwickler. Der übrigens keinen Release-termin mehr für sein Epos nennt – denn Roberts' Terminangaben nimmt sowieso niemand mehr ernst. Einigen wir uns auf: »When it's done.«

Das Thema VR bleibt also weiter spannend. Wir glauben zwar nicht, dass es ein Strohofer wie die 3D-Fernseher und Microsofts Kinect wird. Wir rechnen aber auch nicht damit, dass die Headsets im Weihnachtsgeschäft abheben, schließlich waren die Abverkäufe schon im techniklastigen »Black Friday«-Wahn mau. Und so steckt VR gerade in einem Dilemma: Niedrige Verkaufszahlen machen die Technologie für Entwickler uninteressanter – und ohne starke Spiele bleiben die Verkaufszahlen niedrig. Allerdings wäre es nicht das erste Mal, dass technische Innovationen eine Weile brauchen, um aus den Puschen zu kommen; auch das erste iPhone verkaufte sich im Startjahr 2007 unter den Erwartungen, um dann 2008 mit der fast zehnfachen Menge durchzustarten.

## Tipffehler des Jahres 2016

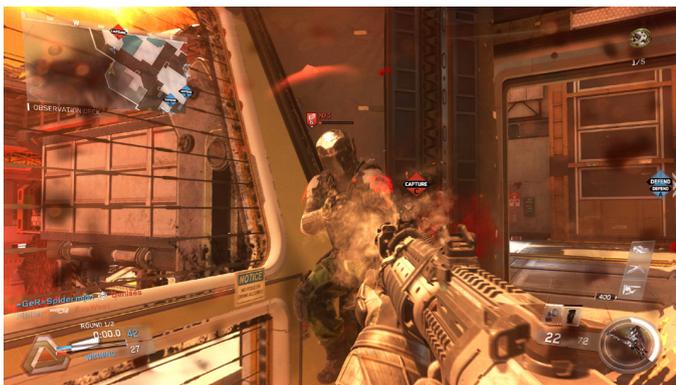
### »Schaftschützin«

Michael Förtsch in seinem Artikel über Metal Gear Solid 5 für das PlayStation-Sonderheft der Game-Pro. Den Fehler haben wir zum Glück noch rechtzeitig entdeckt. Muss natürlich »Scharfe Schützin« heißen, schließlich ging es um Quiet.



### Es tanzte nur einen Sommer

»Endlich sind die Kinder an der frischen Luft!« und »Mir sind gerade drei Smombies vors Auto gelaufen!« – diese beiden gegensätzlichen Zitate beschreiben trefflich, wie im Juli 2016 ein Phänomen das Straßenbild verändert. Pulkweise ziehen Kinder, Jugendliche und Nicht-mehr-ganz-so-Jugendliche



Beim ewigen Duell zwischen Battlefield und Call of Duty hat Infinite Warfare dieses Jahr den deutlich Kürzeren gezogen.



Civilization 6 ist dank eines unverwüsthlichen Spielprinzips wieder ein Zeitfresser erster Kajüte. Wenn nur die Dussel-KI nicht wäre.

## Baustelle des Jahres 2016

Neben unserer Redaktion liegt diese Großbaustelle. Keine Ahnung, was da eigentlich gebaut wird. Aber vielleicht kommen Sie ja darauf?



## Fiesester Redaktions-Papa 2016



**MARKUS SCHWERDTTEL**

Die Kinder von Markus Schwerdtel haben's echt gut: Ständig kauft er die neuste Hardware – und natürlich Spiele bis zum Abwinken. Allerdings hat die Sache auch einen Haken. Nämlich dann, wenn einem der Papa beim VR-Spiel Eagle Flight verlickert, dass man als Adler ganz arg mit den Armen wedeln muss, um zu fliegen. Liebe Tochter von Markus: Wenn du das hier liest, darfst du ganz fest in Papas Popo treten. Wir geben dir auch ein Alibi!

auf der Jagd nach Taschenmonstern durch die reale Welt. In den ersten zwei Monaten wird Pokémon Go rund 500 Millionen Mal heruntergeladen, entsprechend viele Smartphone-Besitzer wandern durch Dörfer, Städte und die Natur – Orte also, die viele von ihnen nur vom Bildschirm kennen. Denn Pokémon Go macht die Welt da draußen zur Spielwelt: Basierend auf den Geodaten des grundsätzlich ähnlichen, aber bei weitem nicht so erfolgreichen AR-Spiels Ingress sind an neuralgischen Punkten wie Sehenswürdigkeiten Pokémon versteckt. Schüler stiegen morgens sogar freiwillig in ihren Schulbus, um Haltestellen zu erobern!

Stand 1. Dezember 2016 wurde Pokémon Go 600 Millionen Mal für iOS und Android heruntergeladen. Fällt Ihnen was auf? Genau: In den ersten zwei Monaten waren es 500 Millionen, in den nächsten drei nur noch 100. Liegt natürlich auch am Wetter, schließlich ist es ein Unterschied, ob man an langen Sommertagen kurz ein paar Vierer im Freibad fängt oder im Winter frierend durchs Schmuddelwetter tappst, während das geliebte Smartphone nass wird –

solche Naturgewalten bringen Stubenhocker-Spieler ja leicht aus der Fassung! Aktuelle Zahlen aktiver Spieler nennt der Go-Entwickler Niantic nicht, allerdings hält sich das Spiel bei den umsatzstärksten Apps hartnäckig in den vordersten Rängen. Was aber auch daran liegt, dass Niantic zu Halloween und Thanksgiving je eine Aktionswoche gestartet hat, in der es mehr Pokémon einzusacken gab. Wie langlebig das Phänomen wirklich ist, werden wir nächsten Frühling erfahren. Unsere Prognose: Der Hype ist rum, in der nächsten Sommersaison wird's dafür zig Apps geben, die an den Erfolg anknüpfen wollen.

### Konsolen: Update statt Neustart?

Apropos anknüpfen: Jahrzehntlang gab es einen festgelegten »Life Cycle« bei den Konsolen. Vereinfacht ausgedrückt war nach X Jahren das Nachfolgermodell fällig. Die bisher vier PlayStations zum Beispiel erschienen 1994, 2000, 2006 und 2013, also im Abstand von rund sechs Jahren, die Xbox in einer Spanne von vier bis acht Jahren. Neu ist, dass 2016 sozusagen zwei Upgrades dazu-

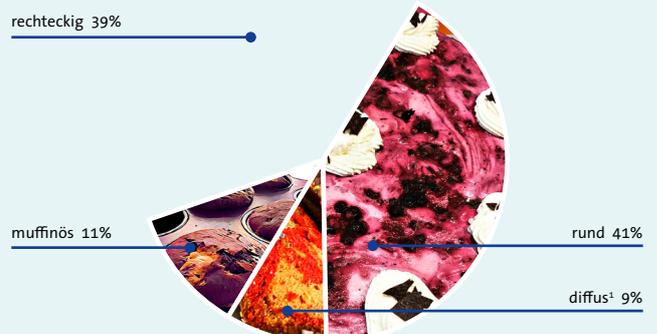
kamen: PlayStation Pro und Xbox One S. Klar, bisher gab's immer wieder mal »Zwischenmodelle« wie die PlayStation 4 Slim, doch diesmal sind die technischen Verbesserungen deutlicher, allen voran die 4K-Tauglichkeit. Und die nächste Runde ist auch schon angekündigt: Zu Weihnachten 2017 soll die Xbox One Scorpio mit sechs Teraflops Leistung antreten.

Durch diese höhere Schlagzahl werden die beiden Konsolenreihen immer mehr zum PC: Während wir unsere Computer vor allem mit besseren Grafikkarten tunen, greift der Konsolenspieler jetzt zum nächstbesseren Konsolenmodell. Es sei denn, man schwört auf Nintendo, denn die Jungs fahren ab 2017 eine andere Strategie. Nach der gefloppten WiiU soll's die Switch richten: Mit dem Hybrid aus stationärer Konsole und Handheld können wir große Titel am heimischen Fernseher spielen – und im Bus oder Flieger am Mini-Bildschirm weitermachen. Ob Skyrim im Mäusekino-Format auch noch Spaß macht, wird sich zeigen. Wir sind jedenfalls froh, dass Nintendo sich auf seine alten Stärken besinnt, den Couch-Kampf gegen



Wenn alle auf Battlefield 1 fliegen, bleibt weniger Geld und Zeit für andere Spiele. Das kriegen sogar andere Top-Titel zu spüren.

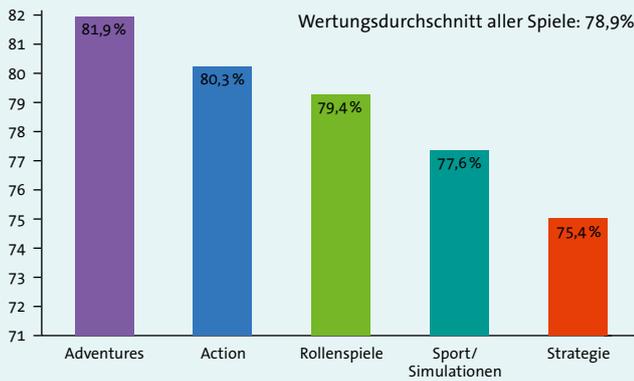
## Tortendiagramm des Jahres 2016



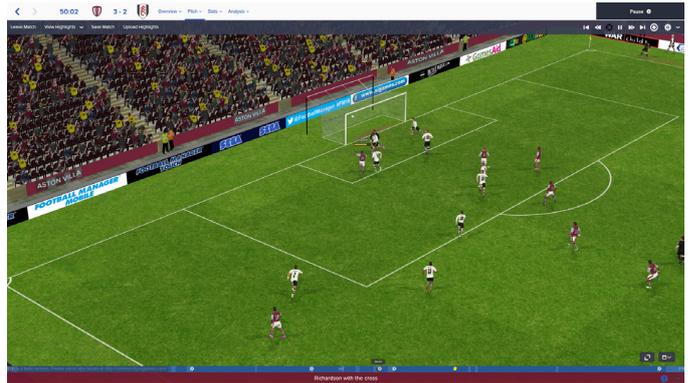
»Irgendjemand hat immer Geburtstag!« Mit diesem Motto gelangen auch 2016 exorbitante Mengen an Kuchen, Torten und Keksen in die Redaktion. Wir haben Ihnen die wichtigsten Statistiken in einem aussagekräftigen Tortendiagramm zusammengestellt. Alle Redaktions-Kuchenbilder gibts unter [instagram.com/kargbier](https://www.instagram.com/kargbier).

\*Beim Transport heruntergefallen

### Wertungsdurchschnitt nach Genre



### Getestete Spiele 2016



Auch allgemeine Nachrichtenthemen schaffen es 2016 in die Spielewelt: Im DLC zum Surgeon Simulator (links) können wir Donald Trump ein neues Herz verpassen. Oder ein Hirn. Segas Football Manager 2017 (rechts) simuliert hingegen als erstes Spiel den Brexit, britische Teams müssen für ausländische Spieler deutlich mehr zahlen. Ein Userkommentar: »Brexit ruined the game!« Ach was ...

PlayStation 4 und Xbox One haben die Japaner mit ihrer WiiU längst verloren.

#### Zoff 1: Epic-Chef gegen Microsoft

Im März 2016 findet Tim Sweeney, CEO von Epic Games, harsche Worte für Microsofts Windows Store. Den bezeichnet er im britischen Guardian als »Versuch, ein PC-Spiele-Monopol zu errichten« und als »Gefahr für die Spielebranche«. Bisher sei der PC ein offenes Ökosystem, das Microsoft mit seiner Universal Windows Platform (UWP) nun eingrenzen wolle. Denn neue Features für Windows 10 sollen in PC-Programmen nur dann funktionieren, wenn Letztere die Kontrolle durch Microsoft und das UWP-System zulassen. Merkwürdigerweise hatte derselbe Epic-Chef keine Probleme mit einem anderen Microsoft-Monopol: Die Gears-of-War-Reihe ist ausschließlich auf Xbox und PC erschienen.

Microsoft sieht den Vorwurf indes tiefenentspannt. Der Windows-Vizepräsident Kevin Gallo kontert ebenfalls im Guardian, die Universal Windows Platform sei nach wie vor ein »offenes Ökosystem«, das jedem Entwickler offenstehe und durch jeden Store unterstützt werden könne. Mit Windows 10 sei es außerdem möglich, per Sideload auch Apps aus anderen Quellen zu verwenden. Microsoft wolle Windows zur besten Plattform für Entwickler machen, egal, welche Technologie oder Code-Basis sie verwenden.

#### Zoff 2: Belgien erpresst Russland

Eine richtige Schlammeschlacht, auf neu-deutsch Shitstorm, gab's im Herbst zwi-

schen dem russischen Entwicklerteam Neuronhaze und ihrem externen belgischen Programmierer Artem Stehnovsky. Denn der hatte veranlasst, dass ihr Science-Fiction-MMO Project Genom wieder aus dem Steam Store flog – wegen angeblicher Urheberrechtsverletzungen. Daraufhin schicken die Russen eine Rundmail (unter anderem an unsere Redaktion), in der sie heftige Vorwürfe gegen den Belgier erheben. Der habe 1.600 Dollar im Monat kassiert, während andere Teammitglieder gar nichts verdient hätten – was wir jetzt nicht dramatisch finden, da die Schere zwischen West- und Ost-Gehältern generell weit auseinanderklafft. Doch dann wird's deftig, schreibt Neuronhaze: Weil sein Haus »plötzlich eine dringende Reparatur braucht«, kann der Programmierer

nicht weiterarbeiten. Das Team sammelt daraufhin 3.800 Dollar, damit er die Arbeit wieder aufnimmt. Er bekommt das Geld – und taucht ab, kurz vor dem Start des Early Access, sodass Neuronhaze neue Programmierer suchen muss.

Doch nach dem Release auf Steam taucht der mysteriöse Belgier wieder auf und erpresst das Team: Wenn er nicht zehn Prozent der Einnahmen bekomme, werde er eine Beschwerde wegen Urheberrechtsverletzung einreichen. Und weil Steam bei solchen Vorwürfen, ob ungerechtfertigt oder nicht, das Spiel erstmal aus dem Verkehr zieht, einigt sich das Team mit dem Programmierer, ihm bis Ende Dezember 23.600 Dollar zu zahlen. Doch der unterschreibt die Vereinbarung nicht. Am 23. November fliegt Project Ge-

### Zitat des Jahres 2016

So scherzte die Computerwissenschaftlerin Dr. Kimberly Voll in einem Vortrag über Virtual Reality auf der Game Developers Conference 2016. Dort herrschte eine regelrechte VR-Goldgräberstimmung, vor den entsprechenden Vorlesungen warteten so viele Designer, dass die Gänge verstopft waren. Ob die virtuelle Realität tatsächlich die Zukunft oder doch eher eine Luftnummer wird, weiß allerdings niemand. Nicht mal Frau Dr. Voll.



»Wer weiß, wo wir nächstes Jahr sein werden? Vielleicht leben wir unter Brücken? Vielleicht leben wir unter schönen Brücken?«



No Man's Sky verspricht epische Open-World-Freiheit – endet aber als Wiederholungstäter.

nom tatsächlich aus dem Steam-Angebot – aufgrund eines Schreibens von Artem Stehnovsky, sagt das Team. Und warnt am Ende seiner Rundmail davor, mit ihm zusammenzuarbeiten. Was genau dahintersteckt, werden wir wie bei Pietro und Sarah wohl nie herausfinden. Tatsache ist, dass Project Genom tatsächlich für drei Tage aus dem Steam-Angebot verschwunden war.

#### Vom König zum Dornröschen

2016 war auch das Warcraft-Jahr: Mit Legion hat Blizzard ein prima WoW-Addon hingelegt, mittlerweile das sechste. Und im Kino lief endlich, nach jahrelangen Querelen, der Warcraft-Film. Opulent ausgestattet, dicht dran an der (Spiel-)Welt, allerdings mit platten Dialogen und noch platteren Schauspielern. Zum Glück nicht so schlimm wie bei den Star-Wars-Episoden 1 bis 3, aber eben auch nicht oscar-verdächtig. Oder, um eine Spieltester-Floskel zu verwenden: »Fans dürfen ihn angucken, alle anderen schauen erstmal den Trailer.«

Und Warcraft 4? Nö, erstmal nicht, sagt Blizzards Geschäftsführer Mike Morhaime auf der Blizzcon 2016. Stattdessen gibt's viele kleine Ankündigungen, die uns aber alle nicht wirklich aus dem Sessel hauen. Hier eine neue Klasse für Diablo 3 (Nekromant, naja), da eine neue Heldin für Overwatch, da zwei neue für Heroes of the Storm. Und die große Ankündigung für Diablo-Fans entpuppt sich als Pixel-Retro-Dungeon des ersten Teils, eingebaut in Diablo 3. Wow. Und das zum 20. Jubiläum des Rollenspiel-Krachers? Auch wenn das alles wirtschaftlich vernünftig und nachvollziehbar ist, wirkt's wie ein Dornröschen-Schlaf auf Lorbeeren.

Aber vielleicht wacht Blizzard ja 2017 wieder auf und schraubt an einem Warcraft 4 mit VR-Support und riesiger Solokampagne.

#### Deutsche Studios in der Krise

2011 noch mit 600 Millionen US-Dollar bewertet, 2016 für schlappe 90 Millionen an den chinesischen Konkurrenten Youzu verkauft: Im März eröffnet der Hamburger Entwickler Bigpoint den Reigen schlechter Nachrichten aus der deutschen Spieleindustrie. Im Juli verlieren bei Aeria Games in Berlin 100 von 300 Mitarbeitern ihren Job. Im August baut Wooga in Berlin 40 von 300 Stellen ab. Im selben Monat bebt es wieder in Hamburg, wo Goodgames, zu Spitzenzeiten mit einer Belegschaft von 1.200 der weitest aus größte deutsche Spieleentwickler, 114 Mitarbeitern betriebsbedingt kündigt. Dazu kommen freiwillige Aufhebungsverträge und nicht verlängerte befristete Verträge. Vorwürfe, dass vor allem Mitarbeitern gekündigt wurde, die einen Betriebsrat gründen wollten, sind bis heute nicht ausgeräumt – die verbliebenen Mitarbeiter sprachen sich im Anschluss gegen einen Betriebsrat aus.

»Da platzt halt die Free2Play-Blase«, könnte man jetzt achselzuckend sagen. Aber wenn die 25 größten deutschen Studios über das Jahr zehn Prozent der Belegschaft entlassen, ist das eine bedenkliche Hausnummer. Zumal es auch Studios erwischt, die mit Browserspielen nichts am Hut haben, sondern auf klassische Schachtelspiele setzen. Wie Daedalic: Der Hamburger Entwickler und Publisher, der sich mit erstklassigen Adventures wie Deponia einen klang-

## Vor zehn Jahren

# DIE ZEHN BESTEN SPIELE 2006



Anno 1701



Medieval 2: Total War



GTR 2



The Elder Scrolls 4: Oblivion



Dark Messiah of Might & Magic



Spellforce 2



Rainbow Six: Vegas



Tomb Raider: Legend



Battlefield 2142



Pro Evolution Soccer 6



Hach, 2006. Da war ein Anno noch voller Segelschiffe statt neumodischer Containerpötte, die nur als Statisten durch die futuristische Welt dümpeln. Und überhaupt: Starke Strategiespiele gab's damals, und PES war noch besser als FIFA, wobei man darüber natürlich auch heute streiten kann. Und viele der heutigen Superserien waren schon 2006 mit dabei: Battlefield, Elder Scrolls, Total War – und Lara sowieso.

vollen Namen gemacht hat, muss Ende November zwölf Leute betriebsbedingt entlassen. Denn so gut die Daedalic-Spiele auch sind: Auf den Konsolen sind sie fast nicht existent, ihre Zielgruppe ist mittlerweile einfach zu klein, die Spielzeit zu kurz, der Wiederspielwert nahezu null – und es gibt eben keinen Multiplayer, keine DLCs, keine neuen Maps oder andere Langzeitbindungen wie bei den eingangs erwähnten Platzhirschen 2016. Deponia ist weder Overwatch noch The Division. Traurig, aber wahr.

Zum Abschluss aber auch mal eine gute Nachricht: Mit dem vom Münchner Team Mimimi hervorragenden »Ninja-Commandos« Shadow Tactics hat Daedalic es am 7. Dezember auf Platz 1 der Steam-Charts geschafft – und kurz darauf beim Deutschen Entwicklerpreis den Hauptpreis abgeräumt. Kudos nach Hamburg! Und: Es geht doch! ★

Welches Spiel ist IHR Lieblingstitel 2016? Was war Ihr cooles Spielmoment? Und welches Spiel hat's 2016 so richtig vergeigt? In 15 Kategorien können Sie ab dem 18. Dezember unter [www.gamestar/gamestars](http://www.gamestar/gamestars) darüber abstimmen – aber nur bis zum 8. Januar 2017.

