

Jahresrückblick 2017

DAS JAHR DER LOOTBOX

Prinz Harry verlobt sich mit einer bürgerlichen Amerikanerin, die Kelly-Family füllt wieder ganze Stadien, und Boris Becker ist irgendwie vielleicht ziemlich pleite – für die Boulevardblätter war 2017 ein super Jahrgang. Und für uns Spieler? Werfen wir doch einen Blick in die Lootbox.

Von Martin Deppe und Michael Graf

Es ist DAS Duell 2017: Klassische Spiele mit klassischer Solokampagne und ebenso klassischem Vollpreismodell gegen »Games as a Service«. Also Vollpreisspiele, die wir nicht nur ein paar Tage oder vielleicht Wochen lang (durch)spielen, sondern solche, die uns monatelang oder gar über Jahre hinweg bei der Stange halten sollen – aber bitte mit gezückter Kreditkarte. Denn dieses Geschäftsmodell des kostenpflichtigen Inhalte-Nachschiebens, befeuert von kommerziell erfolgreichen Multiplayer-Titeln wie Overwatch, Destiny, FIFA Ultimate Team oder GTA Online, ist für Publisher schon mittelfristig lukrativer als ein herkömmlicher AAA-Titel, der Unsummen kostet, aber nach der Einmalzahlung kein Geld mehr einbringt. Wenn ihn nicht eh sehr viele Spieler für kleines Geld im Sale kaufen.

Grundsätzlich wäre das nichts Neues, schließlich gibt's kostenpflichtige DLCs, Erweiterungen, Skins und so weiter seit etlichen Jahren. Ist ja auch erst mal nichts Schlimmes, wenn die Qualität stimmt und das Spiel sinnvoll erweitert wird. Aber 2017 hat diese Dauerzahlpolitik ein neues Reizthema erschaffen, sozusagen das Unwort des Spielejahres 2017: die Lootbox. Also eine virtuelle Kiste, die sich nur mit Ingame-Währung, aber auch mit echtem Geld öffnen lässt. Diese Lootboxen bergen eine zufällige (!) Sammlung an Waffen, Ausrüstungsgegenständen, Skins oder anderen Objekten. Das Zufallssystem stammt ursprünglich aus Free2Play-Titeln wie Clash Royale oder Hearthstone. Weil Free2Play-Anbieter ja auch von irgendwas leben wollen, geht das



In der Normandiestrand-Lobby von Call of Duty: WW2 fallen uns Lootboxen am Fallschirm vor die Füße. In einer Neben»mission« sollen wir sogar zuzucken, wie ein Mitspieler so ein Ding öffnet.

sogar halbwegs in Ordnung. Zumindest, wenn sie nur kosmetischen Tand feilbieten und keine spielerischen Vorteile. Denn auch in einem Gratis-Spiel wollen wir uns nicht einfach zum Sieg kaufen können. Denn das wäre »Pay-2Win«, wie der Fachmann sagt.

Zahlen, spielen, zahlen, spielen

So weit, so Free2Play. Spätestens seit 2017 stehen diese Lootboxen aber auch massiv in Vollpreisspielen herum. In Call of Duty: WW2

purzeln sie an Fallschirmen in die Strand-Lobby, sie tauchen in Destiny 2 und Forza Motorsport 7 auf, sogar im (fast) reinen Singleplayer-Titel Mittel Erde: Schatten des Krieges. Angespornt werden all die Beutekisten-Apostel von Overwatch. Blizzards Multiplayer-Shooter steht (fast) zum Vollpreis in den Läden, verscherbelt aber zusätzlich Lootboxen mit Skins & Co. – und zwar derart erfolgreich, dass Blizzard bereits ein knappes Jahr nach Release 1,4 Milliarden Dollar Umsatz

Garstigster Leser 2017

Da freuen wir uns über den wohlverdienten Kuchen zum 20-jährigen GameStar-Jubiläum – und was macht Twitter-User @DasEvoli daraus?

Wie wir uns sehen:



Wie uns unsere Kritiker sehen:



Kuchen-Diagramm 2017

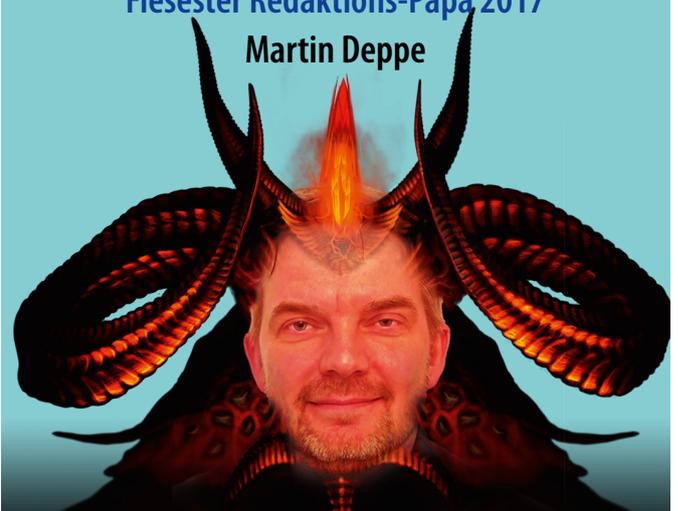
Fotos: instagram.com/kargbier



Bei uns bringt ständig jemand Kuchen mit. Weil er oder sie Geburtstag feiert, die Geburt eines Kindes oder das Seepferdchenabzeichen. Dabei achten wir natürlich sorgfältig darauf, dass vegane, glutenfreie und regionale Zutaten auf gar keinen Fall in den Backwaren landen. Das beweist auch unser Kuchen-Diagramm des Jahres.

Fiesester Redaktions-Papa 2017

Martin Deppe



Weil seine quirligen Töchter ihm bei Zelda: Breath of the Wild immer reinquasseln, hat Martin ihnen erzählt, dass in seinem Switch-Controller ein Mikrofon eingebaut ist: Sobald jemand ein lautes Geräusch macht, rennen all die süßen Pferde weg! Für immer! Seitdem herrscht vor dem Fernseher andächtige Stille.

vermelden kann. Ja, Milliarden. Ja, alleine mit Overwatch. Kein Wunder, dass das Nachahmer anlockt.

Den Kopiervogel aber schießt Electronic Arts mit seinen Lootboxen im Vollpreisspiel (!) Star Wars: Battlefront 2 ab: In denen lagert eben nicht nur kosmetischer Kram oder Ausrüstung, die wir uns auch regulär erspielen können. Nein, hier gibt's auch mächtiges exklusives Equipment, an das wir ohne harte Euros nicht rankommen. Das kippt in einem Multiplayer-Spiel nicht nur die Balance, sondern vergiftet die Atmosphäre: Wenn wir uns nie sicher sein können, ob Spieler »Dei Mudda« uns gerade weggelasert hat, weil er mit den Reflexen eines Jedi kämpft – oder ob er einfach Lootbox-Dusel hatte, dann vermuten wir natürlich Letzteres.

»Boston wurde nur präventiv von Polen blockiert, die können aber zur Not auch nach Paris oder Berlin auswandern.«

Weil die Meeting-Räume in der Redaktion nach Städten benannt sind, klingt die Raumplanung gelegentlich merkwürdig.

Aber auch ohne unfaire Pay2Win-Beute verursachen Lootboxen Probleme. Um die Spieler zum Kauf zu verführen, kann der Publisher zum Beispiel Spielabschnitte künstlich in die Länge ziehen und Ressourcen absichtlich verknappen. Uns also zum Gründen verdammten, bis wir so genervt sind, dass wir die Abkürzung über die Lootbox oder zumindest Echtgeld-Einkäufe wählen. Etwa bei NBA 2K18, wo man unglaublich viele Matches spielen muss, um Fähigkeiten freizuschalten. Oder eben ein paar Extra-Euros ausgibt. Der Gipfel der Frechheit: Jeder Haarschnitt kostet nochmals Münzen, auch wenn wir die gewünschte Frisur vorher bereits freigeschaltet haben. Mit anderen Worten: Wer nicht zusätzlich zahlt, verzichtet nicht nur auf Vorteile, sondern bekommt

auch ein langweiligeres Spiel! Dafür werten wir NBA 2K18 ab – aber vielleicht nicht hoch genug angesichts des Unmuts in der GameStar-Community über diese Praxis.

Wenn Juristen den Spielspaß bestimmen

Auch wenn Lootboxen massiv wie Glücksspiele funktionieren, ist ihnen rechtlich derzeit kaum beizukommen. Zwar prüfen Behörden in den USA und Großbritannien den Glücksspielcharakter der Zufallskisten, stärken dann aber den Spieleanbietern den Rücken: Nein, das sei nicht unzulässig. Ein Experte der australischen Glücksspielkommission merkt zwar an, dass Lootboxen unter die Definition von Glücksspiel fallen; ein Verbot sei wegen der komplexen Rechtslage jedoch schwierig – etwa, weil die verantwortlichen Firmen nicht in Australien säßen. Am deutlichsten sind die Belgier: Dort verlaublich die Glücksspielkommission, die Kombination von Echtgeld-Einsatz und Suchtfaktor sei selbstredend Glücksspiel, prompt bringt Justizminister Koen Geens ein EU-weites Lootbox-Verbot ins Gespräch. Dessen Chancen dürften aber



Star Wars: Battlefront 2 sieht fantastisch aus – doch man merkt dem Spiel an, dass es komplett um Lootboxen herum gestrickt wurde. So können wir nicht mal Soldatenklassen gezielt steigern.

Vertipper des Jahres 2017



Sandro Odak in seiner Preview über WoW Classic. Gemeint war »Auf Horden-Seite«.



Neuer Schwede! Anfang Dezember ging der einstige Free2Play-Gigant Goodgame Studios für 270 Millionen Euro an die schwedische AG Stillfront. Anfang des Jahres ist schon Innogames mehrheitlich von der ebenfalls schwedischen Aktiengesellschaft MTG gekauft worden – eine Übernahme in Etappen. Das Bild zeigt Goodgames Erfolgstitel Empire.



Keine Lootboxen, Mikropayment-Wegelagelei oder »Games as a Service«-Strategie – Divinity: Original Sin 2 ist einfach nur ein episches, grandioses Rollenspiel!

schlecht stehen, weil Lootboxen eben nicht zweifelsfrei gegen die geltende Rechtslage in allen Ländern verstoßen.

Den Jugendschutzbehörden USK und PEGI sind ohnehin die Hände gebunden, weil die vorhandenen Glücksspielgesetze nicht greifen. Rechtsanwalt Sebastian Schwidessen von der Wirtschaftskanzlei Baker & McKenzie erklärt uns die beiden Hauptgründe: Zum einen bieten die Lootboxen keine realen Gewinne, sondern stellen nur innerhalb eines Spiels einen Wert dar – wenn man die Kistenbeute also nicht gegen echtes Geld verkaufen kann, liegt kein Glücksspiel im juristischen Sinne vor. Zum anderen sind die

Beträge, die man ausgibt, in der Regel nicht »erheblich«. Okay, wer mal mit seinen Kindern an einer Kirmeslosbude war, sieht das ganz anders, aber so ist derzeit die Gesetzeslage. Und das reizen die Publisher entsprechend aus. Selbst in China, das Mitte 2017 seine Lootbox-Regeln verschärft: Ab sofort müssten die Hersteller die Fundchance jedes einzelnen Beute-Items offenlegen. Wohl gemerkt »müssten«. Blizzard umgeht das nämlich, indem sie im chinesischen Overwatch alle Items auch zum Direktkauf anbieten. Weil man dann nicht mehr unbedingt auf die Zufallsbeute angewiesen ist, greifen die neuen Regeln nicht.



PUBG ist der Überraschungskracher 2017 und steckt voller taktischer Entscheidungen: Fahrzeuge machen uns mobil, aber auch Lärm.



Viscerals noch namenloses Star-Wars-Spiel sollte auf einer Solostory basieren, geschrieben von Uncharted-Autorin Amy Hennig.

Der Battlefront-Affront

Am meisten überreizt schließlich Electronic Arts: Weil die Mikrotransaktionen und Lootboxen in Battlefront 2 schon vor Release auf heftige Gegenwehr der (Beta-)Spieler stoßen, stellt EA zum Erscheinungstermin am 17. November jegliche Ingame-Käufe ab. Zumindest vorübergehend, denn der Echtgeld-Shop wird mit Sicherheit wiederkommen. Immerhin zeigt der verschämte Rückzug, dass wir Spieler uns nicht alles bieten lassen, auch wenn es legal ist. Oder um es mit den klaren Worten des Kollegen Sandro Odak auszudrücken: »Lootboxen sind eine neue Qualität der Unanständigkeit!« Was in der EA-Chefetage (sowie beim Star-Wars-Lizenzgeber Disney) aber noch mehr Gehör gefunden haben dürfte, waren Alarmlmeldungen von den Börsen: Analysten warnten ob des Community-Unmuts davor, dass Battlefront 2 die angepeilten Verkaufsziele verfehlen könnte.

Zum Glück gibt es 2017 aber auch Entwickler und Publisher, die nicht auf Zusatzprofite und juristische Winkelzüge setzen, sondern ausschließlich auf Qualität. Allen voran die Larian Studios und ihr Divinity: Original Sin 2, das bei uns eine fette 93er-Wertung nebst drei Awards einführt. Und womit? Mit Recht! Dass Qualität und Herzblut nicht nur hohe Wertungen bringen, sondern sich auch in den Verkaufszahlen niederschlagen, zeigt das Rollenspiel-Epos ebenso, denn Ende Dezember hat es bereits die Eine-Million-Marke geknackt.

Hunger Battle Games Royale

Darüber kann Playerunknown's Battlegrounds wiederum nur müde lächeln. Über 25.000.000 Mal hat sich der Survival-Shooter bereits in der Early-Access-Phase verkauft – alleine auf dem PC! Im Schnitt spielt jeder Käufer 14 Stunden pro Woche, die tägliche Spielerzahl von über 2,5 Millionen hat selbst den Giganten Dota 2 übertrumpft. Die Hälfte der Einzelkämpfer stammt aus China, aber auch in Korea duelliert sich PUBG mit dem bisherigen Platzhirschen League of Legends. PUBG basiert auf dem japanischen Kultfilm »Battle Royale« von 2000, in dem Teenager in staatlich organisierten Sportkämpfen Jagd aufeinander machen, bis nur noch ein Spieler übrig ist – also wie in Hun-

ger Games, nur noch brutaler. PUBG erfindet das Genre zwar nicht – »Last Man Standing«-Modi gab's ja schon in allerlei Multiplayer-Shootern –, es bringt aber eine Menge Besonderheiten mit. Schon zum Beginn eines Matches müssen die 100 Spieler strategische und taktische Entscheidungen fällen. Da springen sie nämlich aus einem Flugzeug, und weil sie ihre Landeposition dabei selbst bestimmen, geht das Taktieren sofort los: Lande ich in der Stadt, wo mehr Ausrüstung wartet, aber deswegen auch mehr Gegner lauern? Oder fange ich im Umland an, besetze vielleicht den Steinbruch oder die berühmte Ruine, die für Scharfschützen wie geschaffen ist? Lauere ich in meiner Stellung Gegnern auf, oder durchstreife ich auf der Suche nach besseren Waffen, Visieren, Schutzwesten das Gelände?

Erstaunlich ist auch, dass PUBG weder technisch top noch ein Hardcore-Shooter ist. Die einzige Map wirkt leer und unfertig, die Feuergefechte sind eher ungenau als realistisch, inklusive einer großen Portion Zufall. Aber: Dadurch haben auch Einsteiger eine Chance und werden nicht gleich von Profis mit abartigen Reflexen weggeschossen. Hinzu kommt, dass PUBG extrem zugänglich ist, es gibt weder Crafting noch Ressourcensammeln noch ein Fähigkeitssystem. Waffen und Ausrüstung muss sich jeder Spieler immer wieder neu suchen. Und weil PUBG bis kurz vor Jahreswechsel im Early Access läuft, können die Entwickler hemmungslos experimentieren. Allerdings müssen sie aufpassen, dass ihnen Cheater und Hacker nicht dazwischenfunken, denn die dämpfen wie bei GTA Online den Spielspaß enorm – deshalb fährt PUBG oft schlechte Steam-Bewertungen ein.

Neues vom E-Sport

Der gigantische Erfolg von Playerunknown's Battlegrounds ist typisch für einen weiteren Trend 2017: E-Sports. Schon 2015 lagen die weltweiten Umsätze bei rund 325 Millionen US-Dollar, 2016 waren es schon knapp 500 Millionen, für Ende 2017 liegen die Prognosen bei rund 700 Millionen, die bis 2020 auf durchaus realistische 1,5 Milliarden Dollar Umsatz ansteigen sollen. Das schlägt sich auch in den Preisgeldern nieder, beim Dota-2-Turnier »The International 2017« lagen sie bei über 24 Millionen Dollar, vor drei Jahren waren es »nur« knapp elf Millionen. E-Sport zeigt dementsprechend lustige Auswüchse, etwa die chinesische Chengdu University, die einen vollwertigen E-Sports-Studiengang anbietet, nachdem Computerspielen in China seit 2016 ohnehin ein offizielles Hauptfach ist. Kein Wunder, dass auch der chinesische Spielemarkt insgesamt wächst: 2015 etwa stammten noch 4,3 Prozent aller Steam-Accounts aus dem Reich der Mitte, heute sind es bereits 11 Prozent. Steam-Spiele ohne chinesische Sprachversion werden 2017 verstärkt mit schlechten User-Wertungen bombardiert.

Doch zurück zum E-Sport: An den US-Universitäten bilden sich derweil immer mehr

Größter Zoff 2017



Puh, das war knapp: Fast wäre 2017 vorbei gewesen, ganz ohne Zoff um Star Citizen! Doch diesmal legt sich nicht Derek Smart mit Chris Roberts an, sondern das Yerli-Trio. Crytek hat nämlich Cloud Imperium Games (CIG) wegen Urheberrechtsverletzung verklagt und fordert Schadensersatz sowie eine einstweilige Verfügung. Laut der Anklageschrift wird CIG das Nichteinhalten von Verträgen vorge-

worfen. So kooperierten die Unternehmen zum Kickstarter-Start des Weltraumabenteurers im Jahre 2012 und gingen eine vertragliche Partnerschaft ein. CIG sollte für Star Citizen ausschließlich die CryEngine nutzen und prominent bewerben. Crytek half im Gegenzug beim Bauen von Technikpräsentationen und Marketingmaterial für die Crowdfunding-Kampagne.

Im Laufe der Entwicklung wurde die CryEngine jedoch stark modifiziert und angepasst. Logos, Copyright-Texte und Trademark-Hinweise der Crysis-Engine tauchten später nicht mehr auf den offiziellen Kanälen auf – ohne Crytek darüber zu informieren, so die Frankfurter. Chef-Entwickler Chris Roberts sprach selbst nur noch von der »Star Engine«. Ende 2016 verkündete CIG schließlich, ganz auf die CryEngine zu verzichten und auf Amazons Lumberyard Engine umzusteigen. Wichtiges Detail: Auch die Engine des Versandhändlers und Technikriesen basiert auf älteren Builds der CryEngine und wurde speziell für Online-Spiele entwickelt. Aber es gibt noch einen weiteren Grund für die Klage: Laut Crytek hat Roberts ihre Engine nur für EIN Spiel lizenziert – nämlich für Star Citizen. Am 16. Dezember 2015 habe er allerdings bekanntgegeben, Squadron 42 als eigenständiges Spiel zu verkaufen. Dazu hätte es aber einer eigenen Lizenz bedurft, so die Klageschrift.

CIGs Kommentar auf die Vorwürfe: »CIG hat die CryEngine seit der Umstellung auf Amazons Lumberyard nicht mehr genutzt. Dies ist eine wertlose Klage, gegen die wir uns energisch verteidigen werden.« Die Antwort der Kläger folgt prompt: »Crytek ist ein Technologieunternehmen, und geistiges Eigentum ist unser wichtigstes Kapital. Es ist bedauerlich, dass wir diese Klage einreichen mussten, aber Crytek blieb keine andere Wahl, als sein geistiges Eigentum vor Gericht zu schützen.« Wir holen uns schon mal Popcorn.

| | |
|---|--|
| IN THE UNITED STATES DISTRICT COURT FOR THE CENTRAL DISTRICT OF CALIFORNIA WESTERN DIVISION | |
| CRYTEK GMBH, Plaintiff, v. CLOUD IMPERIUM GAMES CORP. and ROBERTS SPACE INDUSTRIES CORP., Defendants. | Case No. 2:17-cv-08937 COMPLAINT FOR BREACH OF CONTRACT AND COPYRIGHT INFRINGEMENT DEMAND FOR JURY TRIAL |

Die Klageschrift von Crytek hat insgesamt 15 Seiten.



Der Star-Citizen-Macher Chris Roberts (links) und die Yerli-Brüder streiten vor Gericht.

Vor zehn Jahren



Die zehn besten Spiele 2007

| | |
|--------------------------------|----|
| Crysis | 94 |
| Guild Wars | 91 |
| Call of Duty 4: Modern Warfare | 91 |
| Portal | 90 |
| Stalker | 90 |
| Team Fortress 2 | 90 |
| Unreal Tournament 3 | 90 |
| Rainbox Six: Vegas | 90 |
| Colin McRae: Dirt | 90 |
| C&C: Tiberium Wars | 89 |

Killing Spree! Gleich sieben Actionspiele dominieren vor zehn Jahren unsere Charts, während Rollenspiele, Strategie und die Sportler nur je einen Vertreter in die Top 10 wuppen. Wer heute über inflationär hohe Wertungen schimpft, sollte sich die Anzahl der 90er-Wertungen anschauen: 2007 zücken wir gleich neunmal den Platin-Award, 2017 nur noch dreimal. Als einziger Nicht-Neunziger schafft es 2007 Tiberium Wars aufs Podest, das letzte Aufbäumen der niedergegangenen Command & Conquer-Serie. Denn C&C 4 hat es nie gegeben. Nie.

College-Teams, die mit digitalem Sport den Klassikern Baseball und Basketball Konkurrenz machen, inklusive mächtigen Sponsoren wie Rasierriese Gillette und der Fast-food-Kette Arby's. Und in der GameStar-Redaktion meldet sich sogar eine namhafte Brauerei, die auch gerne E-Sportler sponsern will, sich aber erst mal schlau machen muss und daher ein paar Hefte ordert. Nachdem große Marken jahrelang den Spielbereich gescheut haben (»Sind doch eh alles Nerds«) wittern sie nun ihre große Chance im Sportgeschäft. Und der aktuelle Boom gibt ihnen Recht, selbst Mobile-Titel werden inzwischen auf Turnieren gespielt. Beispielsweise veranstaltet die E-Sports World Convention (ESWC), die unserem Mutterunternehmen Webedia gehört, auf der Gamescom ein Clash-Royale-Turnier, das zu



E-Sport wächst und wächst und wächst. 2020 soll der weltweite Umsatz durch Sponsoring, Werbung, Ticketverkäufe, Merchandising und Premium-Content auf anderthalb Milliarden US-Dollar steigen. Das Bild stammt vom ESL-One-Turnier im Juli 2017 in Köln, bei dem 15.000 Vor-Ort-Besucher zusahen – und in der Spitze über 770.000 Stream-Zuschauer gleichzeitig. (Bild: ESL)

Spitzenzeiten über 40.000 internationale Stream-Zuschauer anlockt.

In der Branche herrscht eine regelrechte Goldgräberstimmung. Nicht umsonst hat etwa Blizzard 2017 eine eigene Overwatch-Liga gegründet, mit Städteteams aus den USA, Großbritannien, China und Südkorea. Es geht um Marktanteile, Zuschauerzahlen, Sponsoren, kurz: ums Geld. Das merken auch immer mehr Vereine der deutschen Fußball-Bundesliga, nach Schalke 04 und dem VfL Wolfsburg haben auch der VfB Stuttgart und RB Leipzig eigene E-Sportabteilungen gegründet. Dass der virtuelle Profisport nur die nächste Trendkuh ist, die durchs Spieledorf getrieben wird, um bald wieder zusammenzubrechen – nun, darauf deutet zumindest derzeit nichts hin.

VR vor dem Durchbruch – mal wieder

Eine andere Trendkuh lahmt dafür weiterhin. Eigentlich, so der Masterplan von HTC, Valve, Oculus VR und anderen VR-Anbietern, sollte 2017 ja den Durchbruch für VR bringen. So richtig geklappt hat das allerdings nicht: Abgesehen von Sony, die zwei Millionen verkaufte Playstation VR vermelden, halten sich die Anbieter der PC-Brillen bedeckt und rücken keine Zahlen raus – was mehr als nur ein Indiz dafür ist, dass sie hinter den gesteckten Zielen hermarschieren. Das geht sogar so weit, dass Marktforscher die Zahl der Google-Suchanfragen (!) nach den verschiedenen VR-Modellen als Grundlage für Absatz-Hochrechnungen herziehen – da könnten sie genauso gut mit Hühnerknochen würfeln und Kaffeesatz lesen.

Allerdings könnte das spannende Thema VR jetzt endlich den entscheidenden Initial-Kick

bekommen. Denn zu den anfänglichen Party-spielchen und einer Menge VR-Titel, die zwar beeindruckend, aber nicht langfristig motivieren, stoßen große Namen: Fallout, Skyrim, Doom, Minecraft, L.A. Noire, Project Cars 2, Resident Evil 7. Selbst wenn die Qualität einer VR-Umsetzung nicht top ist, kann sie sich gut verkaufen – wie das vorerst PlayStation-exklusive Skyrim VR, dem man das Alter der Vorlage zwar deutlich ansieht, das aber trotzdem gekauft wird wie warme Backwaren.

Ubisoft schlägt EA – und zwar feste

Auch ohne Battlefield 2 und den Lootbox-Shitstorm hat sich EA 2017 nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Denn auch Need for Speed Rivals kommt nicht in die Puschen und bei Weitem nicht an die einstige Kultrenserie ran. Mass Effect: Andromeda hingegen geht in Ordnung, patzt aber mit unfreiwillig komischen Gesichtsanimationen. Zum Glück rettet Fußballplatzhirsch FIFA 18 die Saison, obwohl Dauerkonkurrent PES dieses Jahr wertungsmäßig gleichauf zieht. Besser läuft's für Ubisoft, denn mit Origins schafft es endlich wieder ein Assassine aufs Wertungstrepptchen, auch South Park 2 mischt obenauf mit. Und weil die Franzosen

sogar das zwei Jahre alte Rainbow Six: Siege kontinuierlich betreuen und verbessern, hat sich ihr Ruf stark verbessert. Auch Far Cry 5 und Anno 1800 scheinen den richtigen Weg einzuschlagen – was man von den guten, aber an der Fanbasis vorbeigeschrammten Kultserien teilen Far Cry Primal und Anno 2205 echt nicht behaupten kann. Spannend bleibt vor allem die Frage, was aus den armen Siedlern wird, von denen wir nach dem missglückten Anlauf mit Siedler 8 und dessen Rollenspiel-Reste-Verwertung Champions of Anteria nichts mehr



»Allein das Ding in der Hand zu haben, ist pervers.«

Markus Schwerdtel über unsere Jubiläumsausgabe. Hoffentlich.

Die fünf besten Actionspiele 2017



Okami HD



Wolfenstein 2: The New Colossus



Assassin's Creed: Origins



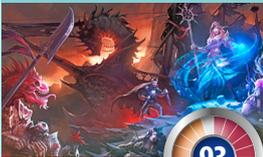
Resident Evil 7: Bio Hazard



The Evil Within 2



Die fünf besten Rollenspiele 2017



Divinity: Original Sin 2



Torment: Tides of Numera



Guild Wars 2: Path of Fire



Path of Exile: The Fall of Oriath



The Elder Scrolls Online: Morrowind



Die fünf besten Sportspiele und Simulationen 2017



Forza Motorsport 7



FIFA 18



Pro Evolution Soccer 2018



Project Cars 2



NBA 2K18



Die fünf besten Strategiespiele 2017



XCOM 2: War of the Chosen



Warhammer 40k: Dawn of War 3



Total War: Warhammer 2



Steel Division: Normandy 44



Halo Wars 2



Die fünf besten Adventures 2017



Rakuen



What Remains of Edith Finch



The Sexy Brutale



The Inner World: Der letzte Windmönch



The Lion's Song



gehört haben. Unser Tipp: Spätestens, wenn Anno 1800 erschienen ist, wird der nächste Siedler-Teil angekündigt. Wäre ja auch zu doof, die emsigen Kerle in Rente zu lassen, nur weil sie einmal Mist gebaut haben. Nur diesmal vielleicht ohne Ingame-Shop.

Die Aktionäre bewerten Ubisofts Treiben jedenfalls mit Wohlwollen. Die drohende Übernahme durch Vivendi, die 2016 noch ein großes Thema war, scheint vom Tisch zu sein – denn mit hohen Kursen ist eine Übernahme schlicht zu teuer. Außerdem bauen Ubisoft-Chef Yves Guillemot und seine Familie 2017 ihren Aktienanteil aus und belegen weitere Aufsichtsratssitze. Am 16. November 2017 streckt Vivendi daher die Waffen und verkündet, bis auf Weiteres bei 30 Prozent Aktienanteil zu bleiben und keine Vertreter in Ubisofts Aufsichtsgremien zu platzieren.

Game Over

Electronic Arts bekommt 2017 aber nicht nur für seine Lootboxen und Spiele kräftig Gegenwind, sondern auch für seine Entwicklerpolitik. Vor allem die Schließung von Visceral Games Ende Oktober steht in der Kritik, schließlich hat das kalifornische Studio seit seiner Gründung 1998 einen guten Job gemacht, vor allem bei ihrer dreiteiligen Dead-Space-Reihe. In den letzten Jahren hat Visceral an einem noch namenlosen Action-Adventure im Star-Wars-Universum gearbeitet, das eigentlich 2019 erscheinen sollte. Doch dessen Solo-Ansatz (also Singleplayer, nicht Han Solo!) scheint EA nicht mehr ins Portfolio gepasst zu haben, denn die weitere Entwicklung liegt jetzt bei EA Worldwide Studios, unter der Leitung von EA Vancouver. Gleichzeitig kündigt Executive

Vice President Patrick Söderlund an, dass das Star-Wars-Spiel weg soll vom storygetriebenen, linearen Abenteuerspiel – hin zu einem Titel, den »Spieler lange genießen können und immer wieder dazu zurückkehren«. Ein weiterer Schritt also zum »Games as a Service«-Konzept. Allerdings gibt es auch Insider, die nicht die Solo-Ausrichtung des Star-Wars-Spiels als Grund für die Schließung sehen, sondern seine chaotische Entwicklungsgeschichte – so formuliert es zumindest der Kotaku-Redakteur Jason Schreier, der für seinen guten Draht in die Entwicklerszene bekannt ist.

Rund drei Monate zuvor hat EA auch BioWare Montreal dichtgemacht, das Studio hinter Mass Effect: Andromeda. Das Team arbeitet nun beim 2015 gegründeten Studio EA Motive, ebenfalls in Montreal. Dort sollen sie

Frage des Jahres 2017



»Wie heißt noch gleich das Spiel, in dem man Dinge aus Blöcken baut?«

Don Rawitsch, Entwickler des Lernspiel-Klassikers The Oregon Trail, auf der GDC 2017. Keine Ahnung, welches Spiel er meint. Geht wohl um irgendwas, das wie Oregon Trail viel an Schulen gespielt wird.

»eine neue Marke mitentwickeln«, die derzeit unter den Fittichen von Producer-Legende Jade Raymond entsteht. Aber auch weniger prominente Studios erwischt es 2017. Darunter Runic Games (Torclight), die Anfang November geschlossen werden, kurz nach dem Release ihres Action-Adventures Hob. Die Begründung klingt fast schon vertraut: Ihr Besitzer, der chinesische Free2Play-Publisher Perfect World Entertainment, will sich weiter »auf Online-Games as a Service« konzentrieren ...

Der GameStop-Skandal

Zwölf Stunden Arbeiten am Stück, alleine im Laden, mit einer leeren Flasche als Toiletten-Ersatz: Das ist nicht der einzige Vorwurf, den sich das Gebrauchtspiel-Imperium GameStop Anfang 2017 von Mitarbeitern gefallen lassen muss. Das Beispiel stammt aus einer Münchner Filiale, doch wir sprechen mit zahlreichen aktiven und ehemaligen GameStop-Mitarbeitern aus Deutschland und Österreich. Die wollen zwar anonym bleiben, legen uns aber Tätigkeitsnachweise vor. Sie berichten von 18-Stunden-Schichten, von einem Münchner Chef, der mit Inventar nach ihnen wirft, von Demütigungen, Beleidigungen, Drohungen à la »Ich mach dich fertig, ich bring dich zum Heulen!«

Gleichzeitig mussten GameStop-Mitarbeiter Kunden belügen und betrügen. Um das Kerngeschäft zu fördern, den An- und Verkauf von Gebrauchtspielen, haben sie nämlich strenge Vorgaben. So sollten etwa alle Verkäufer Vorbestellungen für »Gurken« (etwa den Mehrspieler-Shooter Evolve) anpreisen, unabhängig davon, ob sie die Spiele selbst empfehlen würden oder nicht. Andere Mitarbeiter berichten, dass zu jedem zweiten verkauften Spiel und jeder dritten Konsole zusätzlich eine Versicherung abgeschlossen werden musste. Eine Art Garantieverlängerung, die je nach Konsolenverkaufspreis zwischen 20 und 45 Euro kostet. Mitarbeiter erzählen uns sogar, dass sie die eigentlich optionale Versicherung heimlich in den Preis einer Konsole oder eines Spiels eingerechnet haben, um die Verkaufquoten

zu erfüllen. Dann hätten sie einfach behauptet, die Ware sei »teurer geworden«.

Auslöser für den Verkaufsdruck ist das »Circle of Life«-Programm, das auch für die Mitarbeiter in den rund 230 Filialen in Deutschland, Österreich und der Schweiz gilt. Der Gedanke dahinter: Der Kunde soll vorbestellen, kaufen, verkaufen, wieder neu vorbestellen. Das ist grundsätzlich nicht verwerflich, das macht jeder Autohändler und Handyladen so. Allerdings wird bei GameStop massiv Druck ausgeübt, und in zahlreichen nachweisbaren Einzelfällen eklatant gegen das deutsche Arbeitszeitgesetz verstoßen – das unter anderem vorschreibt, dass nach sechs Stunden Arbeit mindestens 30 Minuten Pause eingelegt werden müssen (§2) und die Arbeitszeit acht Stunden nicht überschreiten darf (§3). Verstöße können mit einem Bußgeld von bis zu 15.000 Euro geahndet werden. Auf die konkreten Vorfälle in Deutschland und Österreich angesprochen, hat uns die GameStop-Pressestelle bis heute nicht geantwortet. Und GameStop-Geschäftsführer Tony Bartel? Der hat die Vorwürfe, die erstmals in einem Kotaku-Artikel erhoben wurden, in einer internen Mail lediglich als »Einzelfälle« bezeichnet.

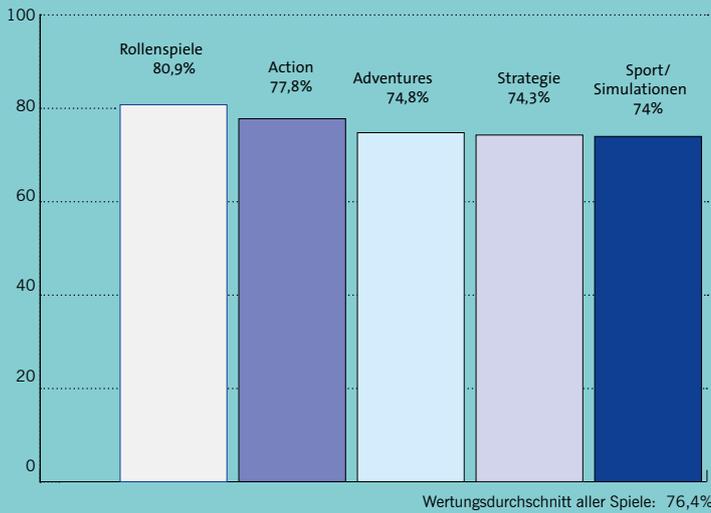
Himmelsrand zum Mitnehmen

Es ist DIE Konsole des Jahres 2017: die Switch. Mit dem kleinen flachen Kistchen erobert Nintendo eine bisher total vernachlässigte Spielergruppe. Nämlich alle, die auch mal unterwegs »richtig« spielen wollen. Keine simplen Handyspielchen oder Free2Play-Gedöns, sondern die richtig großen Namen.

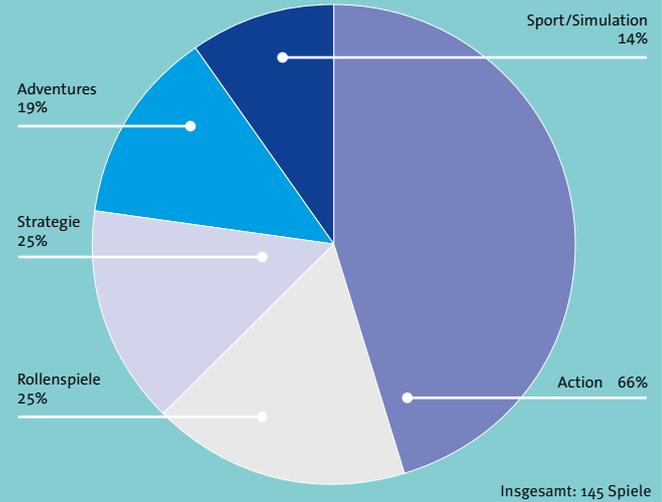


Wir erhoffen uns 2017 ein Comeback der Echtzeitstrategie – doch leider vergebens. Halo Wars 2 (links oben) leidet trotz toller Inszenierung unter kaum messbaren Verkaufszahlen, Dawn of War 3 (rechts oben) setzt sich mit seinem Mix aus reduziertem Basisbau und starken Helden zwischen die Fanstühle, Sudden Strike 4 (links unten) reicht nicht ganz an die legendären Vorgänger heran, und Spellforce 3 (rechts unten) erscheint verbuggt. Unsere Hoffnungen ruhen nun auf Age of Empires 4 – der Ankündigung des Jahres, zu der es aber noch kaum belastbare Infos gibt.

Wertungsdurchschnitt nach Genre 2017



Getestete Spiele 2017



Skyrim, Doom, L.A. Noire, Xenoblade Chronicles 2. Und gleichzeitig tobt sich auf der Switch Nintendos hauseigene Heldentruppe aus: Link beschützt seine Zelda, Mario umschwärmt Peach, wir rasen durch Mario Kart 8, hüpfen durch Super Mario Odyssey, schießen in Kingdom Battles rundenbasiert auf Ubisofts totgeglaubte Rabbids – quasi ein XCOM 2 in niedlich, da muss man erst mal drauf kommen. Und ach, das neue Zelda! Der fulminante Launch-Titel Breath of the Wild ist eines der besten Abenteuer der ohnehin hochkarätigen Reihe rund um den Zipfelmützen-Zampano.

Es ist ein Kontrastprogramm, das die Switch da auffährt, aber es funktioniert. Vor allem, weil die Hardware selbst auch so vielseitig ist: Kollege Penzhorn nimmt die Switch mit in die Tierhandlung seiner Freundin und ist sofort von Kunden umringt, die mit ihm auf den schnell aufgestellten Screen schauen. Kollege Deppe spielt am Fernseher Zelda, während die Töchter dezierte Anweisungen geben, wie das nächste zu zähmende Wildpferd auszusehen hat – und wenn er mit der Gattin netflixen will,

»Das ist wie Urlaub, nur mit mehr sterben.«

Heiko Klinge über Assassin's Creed: Origins.

nutzen die Kinder die Switch halt als Handheld. Nach so vielen Fehlversuchen, von Nokias N-Gage bis zu Sonys Achtungserfolg PSP, scheint sich endlich ein durchdachtes

Handheld-Kombi-Konzept durchzusetzen! Bei all dieser Nintendo-Lobhudelei wollen wir allerdings die Xbox One X nicht vergessen: Im November bringt Microsoft die bislang stärkste Konsole auf den Markt, die noch dazu erstaunlich klein ist. PC-Spieler müssen nun jedoch nicht vor einer neuen Sintflut an Xbox-Exklusivtiteln zittern:

Microsoft will seine Spiele künftig immer auch für Windows veröffentlichen. Wohlgermerkt für Windows 10 und dessen ungeliebten Store, aber immerhin.

Classic Remastered HD GTI

Mit gemischten Gefühlen hat uns 2017 eine weitere Welle von HD-Versionen und Remasters erwischt. So gut wir die gelungenen Neuauflagen von Full Throttle, Planescape: Torment und Okami auch finden, haben wir Sorge vor den Nebenwirkungen: Wenn Publisher nur noch auf Fortsetzungen und Remakes setzen, kommen frische Ideen und

Konzepte schnell zu kurz. Zumal auch Spiele neu aufgelegt werden, die noch gar nicht so alt sind – etwa Bulletstorm von 2011, das im April als Full Clip Edition erneut veröffentlicht wurde. Aber immer noch besser als halbherzige Neuauflagen wie unlängst die von Outcast und Das Schwarze Auge: Sternenschweif. Starcraft Remastered wiederum spielt sich genau wie das Original und sieht lediglich etwas besser aus – wenn auch weniger stimmig. Manche Spiele behalten wir halt besser in seliger Erinnerung.

Falls ihr glaubt, nun sei erst mal Schluss mit Remakes: 2018 geht's nahtlos damit weiter, unter anderem mit Final Fantasy 7, Resident Evil 2 und der Definitive Edition von Age of Empires. Und dann ist da noch ein gewisses World of Warcraft in Arbeit, das in der Classic-Version das MMO-Spielgefühl von 2004 aus der Versenkung holen will. Nix mit Erweiterungen, fliegenden Mounts und Gildenbanken also, dafür wieder nervenaufreibende 40-Helden-Raids und ewiges Sparen, bis man sich ein flugunfähiges Reittier nebst Führerschein leisten kann. Und wenn Blizzards Rückschritt Erfolg hat, stehen uns Burning Crusade, Cataclysm und die übrigen Erweiterungen ebenfalls postwendend als »Classic-Editionen« ins Haus, wetten? Dann aber hoffentlich ohne Lootboxen. ★



In der Mitte der Gesellschaft: Bundeskanzlerin Angela Merkel eröffnet die Gamescom 2017. Das liegt sicherlich auch am Wahlkampf, dennoch ein symbolträchtiger Akt. (Foto: Franziska Krug / Getty Images für BIU)



Die Switch ist vom Start weg ein Erfolg. Neben den Nintendo-üblichen Verdächtigen wie Mario und Link toben hier aber auch Doom-Marines und Skyrim-Drachen. Und demnächst natürlich Pokémon.