

Zukunftsrakel SO WIRD

2018

Werden die kommenden Monate nur eine Potenzierung von 2017? So schlimm das in einigen Belangen auch klingen mag, es ist sehr wahrscheinlich. Von Petra Schmitz

Wer unseren Rückblick auf 2017 (ab Seite 22) bereits gelesen hat, der hat tatsächlich schon einen ziemlich guten Eindruck davon, was 2018 passieren ... nun, könnte. Prognose-Artikel sind bekanntlich keine Fakten. Doch viele der Trends des Vorjahres dürften uns auch in den kommenden Monaten begleiten. Etwa, weil sie noch mächtig im Rollen sind, oder weil sie sich entgegen der Erwartungen nicht zu echten Trends entwickeln konnten. Das Trendigste an VR ist aktuell wohl, über VR als vermeintlichen Trend zu reden. Aber – und das ist nicht mal eine wahnsinnig gewagte These – 2018 wird das allgemeine Interesse an diesem Thema zumindest für eine begrenzte Zeit sprunghaft ansteigen. Denn dann wird VR mit all seinen Implikationen auch außerhalb von Games- und Technikveröffentlichungen ein ganz heißes Eisen werden.

Ready Player One

Am 30. März soll Steven Spielbergs neuer Film in die Kinos kommen: »Ready Player One«. Der Film basiert auf dem gleichnamigen und überraschend erfolgreicher SciFi-Roman. Darin wird eine dystopische Zukunft gemalt, in der sich die Menschen nahezu durchgängig in einer virtuellen Realität (OASIS genannt) aufhalten. Wo sie in bester Rollenspielmanier durch das Verdreschen von Mobs aufleveln, sich neue Ausrüstung besorgen, aber auch in die Schule oder zum Tanzen gehen. Nicht nur die Kinomagazine werden sich »Ready Player One« widmen. Feuilletons werden sich daran abarbeiten, es wird mal mehr, mal weniger fundierte Berichte darüber geben, wie realitätsnah der Film bereits ist oder noch werden wird. Kurz:

VR wird plötzlich in aller Munde sein. Ein nicht zu unterschätzender Katalysator für den Trend, der vielleicht 2018 endlich einer wird. Denn die Verkäufe der Brillen waren zuletzt – wenn auch nur minimal – rückläufig, hauptsächlich zu Lasten der Vive, während preiswertere Modelle wie das Gear VR von Samsung oder auch die Rift dank einer temporären Preissenkung zulegen konnten. Spannend aber, inwiefern Microsofts Mixed Reality (Microsofts schmissiger Überbegriff für VR und AR) den Markt 2018 aufmischen wird. Eines der Hauptziele des Unternehmens ist beziehungsweise war es, die Hardware preiswerter und nutzerfreundlicher zu gestalten, inzwischen sind schon mehrere Headsets auf dem Markt, die auf Microsofts Hololens-Technik basieren. Ein anderes Ziel ist, mit entsprechender Software den

Wunsch nach den Headsets zu steigern, ein VR-Spiel im Halo-Universum ist zumindest schon angedeutet worden. Und auch Steam soll die Mixed Reality unterstützen, aktuell befindet sich das Projekt im kostenlosen Early Access auf Steam. Denn immerhin: Das amerikanische Marktforschungsunternehmen Grand View Research prognostiziert dem VR-Markt einen Wert von knapp über 45 Milliarden Dollar – für 2025. Zum Vergleich: Für 2017 sind 108 Milliarden Dollar (Quelle: Newzoo.com) an Einnahmen für den gesamten Spielmarkt vorausgesagt, endgültige Zahlen liegen noch nicht vor.

Pokémon GO. Und dann?

Wo wir gerade schon kurz die Augmented Reality tangiert haben: Nach dem wahnwitzigen Erfolg von Pokémon GO hatte doch je-



Der Kinofilm »Ready Player One« könnte dem Thema VR mächtig Auftrieb geben. Wird der vermeintliche Trend dann wirklich einer? (Bild: Warner Bros.)



Spannend wird, wie Bioware und Electronic Arts mit dem Thema Mikrotransaktionen und Lootboxen bei Anthem umgehen werden. Hoffentlich extrem vorsichtig.

der erwartet, dass die AR-Spiele durch die Decke gehen, oder? Tatsächlich gibt's auch schon eine ganz schöne Menge für Handys und Tablets, aber keines hat bisher auch nur ansatzweise am Erfolg der Monsterjagd von Niantic kratzen können. Dass die Augmented Reality aber tatsächlich in den kommenden Jahren ein größeres Thema werden dürfte, deutet sich schon durch Microsofts Mixed Reality an. Und dass AR für den PC-Spieler keine große Bedeutung hat, ist dabei ein Irrtum. Je komplexer und aufwändiger die Projekte, desto mehr Rechenleistung benötigen wir. In dem Zusammenhang: Wer erinnert sich noch an Microsofts HoloLens-Demo von 2015, in der ein virtueller Roboter durch eine wirklich im Raum stehende Holzwand brach und dann beschossen wurde? Das war ziemlich cool! Apples ARKit, ein Entwicklungstool, das die Erstellung von komplexen AR-Angeboten extrem vereinfachen soll, wird den Markt zusätzlich spannend gestalten. Auch Pokémon GO wurde schon mit einem ARKit-Update versehen und ist dadurch tatsächlich um einiges interaktiver geworden.

Und dann ist da noch Magic Leap! Die erste AR-Brille, die so richtig SciFi-Feeling rüberbringen dürfte. Das Ding besteht ganz genau aus einer Brille, einem kleinen Controller und einem Mini-Rechner, den man sich an den Hosenbund klemmen kann (was hoffentlich niemand tun wird). Magic Leap soll unsere Realität etwa durch einen in die Umgebung projizierten Browser erweitern. Und bald schon wird die Magic Leap für Software-Entwickler verfügbar sein. Die Zukunft, da ist sie endlich! Aber dass AR bereits 2018 so viel Momentum aufnimmt, um zu einem erstzunehmenden Trend im Spielmarkt heranzuwachsen, das wagen wir dann doch zu bezweifeln. Es fehlt mindestens ein zweites Ding vom Kaliber eines Pokémon GO oder eben eine Must-have-Anwendung für die Mixed Reality.

Mal so richtig schön durchmonetarisieren Momentum ist übrigens ein schönes Stichwort. Das ist nämlich nicht nur der schicke

englische Begriff für den deutschen Impuls bzw. für Schwung oder Wucht, sondern auch der Name für eine angebliche und von EA konstant dementierte Mausehelei bei FIFA, um auch schlechtere Spieler bei der Stange zu halten – oder eben besonders gute zwischendurch mit schlechten Ergebnissen zu »motivieren«. Und mit FIFA und seinem Ultimate Team (FUT) stehen wir auch schon mitten im Schlamassel der Mikrotransaktionen und Lootboxen. Die uns auch 2018 nicht aus ihren Fängen lassen werden. PUBG experimentiert seit Anfang Januar mit Lootboxen auf dem Testserver rum. Zuvor gab's auch schon Kisten mit zufälligen Inhalten zu kaufen, aber nur mit Ingame-Währung, die neuen kosten echtes Geld. Immerhin: Bei PUBG bleibt's erstmal bei rein kosmetischem Kram, der keinerlei Auswirkungen auf den Ausgang eines Matches haben sollte. Dass sich in absehbarer Zeit noch mal ein Publisher so eine Nummer wie Electronic Arts mit Battlefront 2 traut, ist unwahrscheinlich.

Trotzdem werden 2018 weiterhin Grenzen ausgelotet: Wo machen unsere Spieler dicht? Was geht, was geht nicht? Und: Was bemerken sie? Dass die Spieler pfiffiger sind, als es sich die menschlichen Rechenschieber bei den Publishern träumen lassen, haben erst Ende November 2017 Activision und Bungie erleben müssen, als sie heimlich, still und leise während eines Double-XP-Wochenendes die für ein Bright Engram (Lootbox-Equivalent von Destiny 2) nötigen 80.000 Erfahrungspunkte auf das Doppelte angehoben haben. Das allein ist schon nicht die feine Art, wenn man aber bedenkt, dass man die Bright Engrams auch mit echtem Geld kaufen kann, wird die verschwiegene XP-Anpassung mehr als bedenklich. Kein Wunder, dass die Fans mild ungehalten wurden. Inzwischen ist das aber fast Schnee von gestern, der neue Aufreger nennt sich Eververse. Dahinter verbirgt sich ein Shop, in dem nicht nur kosmetische Items, sondern auch nützliche Rüstungen gegen Echtgeld verkauft werden. Theoretisch kann man sich den Kram erspielen, aber die dafür nötigen Summen der Ingame-

Auch sehr trendy

1. Battle-Royale-Spiele

Kann man ein einziges Spiel schon als einen Trend bezeichnen? Im Falle von PUBG ist das sicherlich zulässig, aber wir rechnen für 2018 mit diversen Nachmachern. So was lässt man nicht auf der Straße rumliegen! Immerhin hat Epic wegen Fortnite schon die Entwicklung des neuen Unreal Tournament auf Eis gelegt. Ach ja: Das heißt nicht, dass all diese Klone auch erfolgreich sein werden.

2. E-Sport

Sollte der E-Sport etwa auch hierzulande mal so richtig ins Rollen kommen? Laut dem BIU hat sich bereits 2017 jeder vierte deutsche Spieler mit dem Gedanken anfreunden können, sich in einem lokalen E-Sport-Verein zu engagieren. Finden wir gut. Blizzard wiederum startet seine eigene Overwatch-Liga, um zu beweisen, dass auch »kleinere« Shooter (also alle außer Counter-Strike) E-Sport-Erfolge feiern können. Das ist ein Pilotprojekt auch für andere Entwickler und Publisher: Wenn Overwatch Erfolg hat, sind die nächsten Liga-Nachahmer reine Formsache.

3. Digitale Käufe

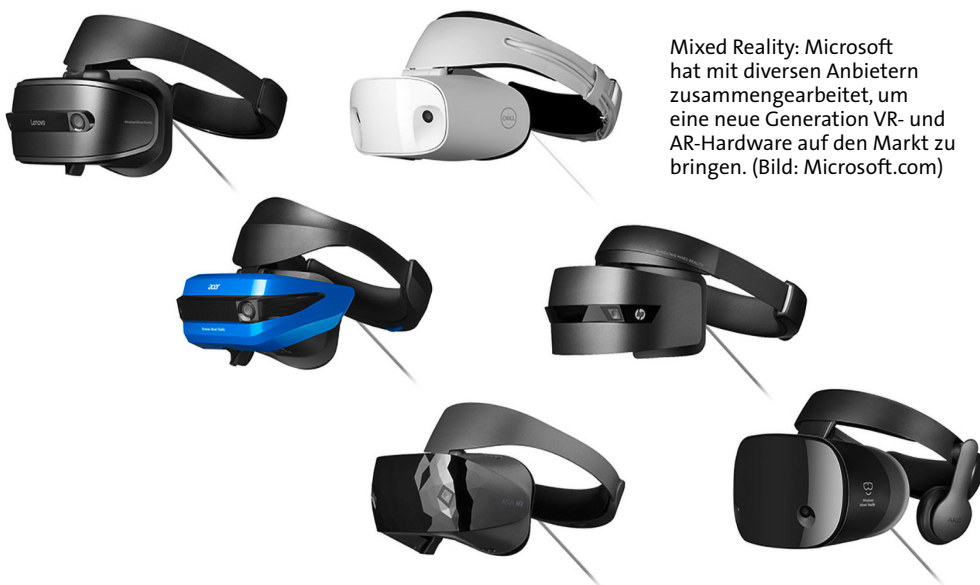
Lootboxen und Mikrotransaktionen sind das Böse? Könnte man inzwischen ja durchaus annehmen, aber allein im ersten Halbjahr 2017 wurden nur in Deutschland 400 Millionen Euro für zusätzliche digitale Güter ausgegeben. Für den Kauf von Spielen selbst waren es knapp über 500 Millionen Euro. (Quelle: BIU)

Währung liegen lächerlich hoch. Das Destiny-2-Forum quillt über mit Beschwerden.

Neue Abgründe?

Wir sind überdies gespannt, ob Electronic Arts seine in Entwicklung befindlichen Systeme DDA und EOMM (für beide wurden schon 2016 Patente beantragt) umsetzen wird. Von vorne: Die Abkürzung DDA steht für »Dynamic Difficulty Adjustment«, eine Mechanik, die einsetzt, wenn ein Spieler immer wieder scheitert oder wenn ein Spiel zu einfach für ihn wird und er beginnen könnte, sich zu langweilen. Dann passt DDA den Schwierigkeitsgrad entsprechend an, um den Spieler bei Laune – will sagen: im Spiel zu halten. Wohlgemerkt in Singleplayer-Spielen, die uns künftig ja auch möglichst lange beschäftigen und so zum Kauf von DLCs, Lootboxen & Co. animieren sollen.

EOMM (»Engagement Optimized Match-Making framework«) geht noch einen Schritt weiter und soll beim – wie der Name schon sagt – Matchmaking in Multiplayer-Spielen eingesetzt werden. Statt gleichwertige Spieler gegeneinander antreten zu lassen, legt es EOMM darauf an, die für die Spielerbindung besten Ergebnisse zu erzielen. Spieler, die dreimal hintereinander verlieren, legen das Programm eher zur Seite als solche, die zuerst verloren haben, dann ein Unentschie-



Mixed Reality: Microsoft hat mit diversen Anbietern zusammengearbeitet, um eine neue Generation VR- und AR-Hardware auf den Markt zu bringen. (Bild: Microsoft.com)

den und dann einen Sieg verbuchen können. Entsprechend soll EOMM stärkere und schwächere Spieler einander zuweisen. Das ist nichts weltbewegend Neues, Blizzard etwa verfährt bei Starcraft 2 schon seit Jahren ähnlich; Wargaming hat eine ähnliche Mechanik für World of Tanks patentiert, setzt sie aber nach eigener Aussage nicht ein. Allerdings sagen weder Blizzard noch Wargaming, dass man das System auch auf jeden anderen Aspekt eines Spiels anwenden könne. Das tut aber EA: »Moreover, we can even change the objective function to other core game metrics of interest, such as play time, retention, or spending.« Also: »Wir können sogar die Zielfunktion auf andere Kernmessdaten der Spiele anwenden, etwa Spielzeit, Verweildauer oder Ausgaben.« Und so stellen wir uns jetzt mal alle vor, wie ein Spieler eine Lootbox öffnet, darin nur Geräffel, in der nächsten dann schon was ganz Nettes und in der dritten anschließend einer der Hauptpreise. Und dann kauft er gleich noch mal drei Lootboxen. Mindestens!

Dass Spielerbindung und Monetarisierung Hand in Hand gehen, betrifft übrigens nicht nur Spiele von EA. Wer ein Spiel intensiv nutzt, ist deutlich eher bereit, dafür weiteres Geld auszugeben als jemand, der es nur ab und zu mal anfasst. Trotzdem: Gegen EAs Pläne wirken etwa Activisions Versuche, unsere Gier zu kitzeln, fast schon niedlich: In Call of Duty: WW2 wird uns gezeigt, wie andere ihre Lootboxen öffnen (inklusive Jubel-Emote der Spielerfiguren). Das System, das uns bevorzugt mit Spielern in Matches zusammenwerfen soll, die schneide Echtdgeld-

Klamotten oder -Waffen tragen, um uns zum Shoppen zu bewegen, wurde von Activision 2015 zum Patent angemeldet, kam aber bisher noch nicht zum Einsatz. Wir sollten 2018 also noch mehr die Augen offenhalten, wenn wir Spiele mit Service-Komponenten, Lootboxen und Mikrotransaktionen spielen, als wir es ohnehin hoffentlich schon immer getan haben. Und weil wir gerade schon mal dabei sind: Ja, die Service-Games von 2017 werden uns auch 2018 begleiten, immerhin sind die Dinger auf Langlebigkeit ausgelegt. Und ein paar neue wird's auch geben.

David gegen Goliath

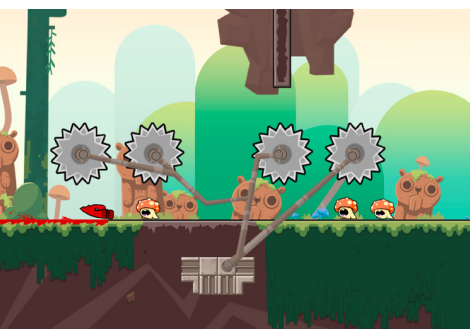
Was aber, wenn man keine Lust darauf hat, sich mit Leib und Seele einem einzigen Spiel über Monate hinzugeben, um vielleicht irgendwelchen Klamottenskins hinterherzujagen? Die Zeiten, in denen uns Ubisoft und Co. regelmäßig mit neuem Futter versorgt haben, scheinen jedenfalls vorbei zu sein. Ein Extrembeispiel gefällig? 2010 veröffentlichte Electronic Arts plattformübergreifend 58 Spiele und Addons, 2017 waren es gerade mal sechs. Sechsl! Das ist mindestens erstaunlich, zeigt aber sehr deutlich, dass wir, wollen wir Abwechslung und Vielfalt, auch 2018 vermehrt auf die Indies ausweichen müssen. Vor gar nicht allzu langer Zeit noch belächelt, haben sie sich zu einer so festen wie wichtigen Größe entwickelt. Die Indies trauen sich was, die Indies erzählen die Geschichten, die uns bewegen, die Indies halten unseren Spieleralltag facettenreich, die Indies erfinden die Spiele immer wieder neu. Aber auch 2018 werden gerade die un-

abhängigen Studios mit der schier zahllosen Konkurrenz und begrenzten Werbemitteln zu kämpfen haben. Und wir mit dem Überangebot, aus dem wir uns die Perlen mühsam raussuchen müssen. Zur Veranschaulichung des Dilemmas: 2017 wurden über 6.000 neue Spiele auf Steam veröffentlicht, im Schnitt pro Tag also mehr als 16. Immerhin haben inzwischen auch die traditionellen Publisher den Wert und die Kreativität der unabhängigen Entwicklerteams erkannt. EA etwa finanziert im Rahmen seines EA-Originals-Programms das Koop-Gangsterspiel A Way Out, das vom schwedischen Indie-Team Hazelight Studios entwickelt wird. 2K Games wiederum hat jüngst ebenfalls ein eigenes Indie-Partnerprogramm namens Private Division angekündigt. Das kann eine Chance für kleine Teams sein – so lange auf den Indie-Teams kein zu großer Monetarisierungsdruck lastet. Wenn in A Way Out plötzlich Lootboxen & Co. auftauchen, dürften die Indie-Sympathien schneller verpuffen als E-Zigaretten dampfe in einem Orkan.

Endlich eine Krankheit

Dieses 2018 wird 2017 also sehr, sehr ähnlich. Übrigens vielleicht auch in Bezug auf das Wettrennen bei den Konsolen. Das aktuell heißeste Gerücht? Dass es schon Devkits für die PlayStation 5 gibt. Wenn dem so sein sollte, dann dürfen jetzt alle PC-Spieler, die sich eine ganz lange Zeit mit ständigen und sackteuren Hardware-Updates rumgeärgert haben und deswegen neidisch auf die Konsolenmenschen schauten, jetzt mal ordentlich lachen. Auch wenn die PS5 sicherlich nicht vor 2019 erscheint.

Ein Grund zur Freude ist übrigens auch, dass die Weltgesundheitsorganisation die Spielesucht alsbald als Krankheit klassifizieren dürfte. Das klingt komisch, aber für die Betroffenen bedeutet das eine enorme (finanzielle) Erleichterung, weil dann die Krankenkassen bei Therapiemaßnahmen deutlich eher bezahlen. Apropos Therapie: Auch die Therapiezentren und die Forschung werden davon profitieren. Allerdings hören wir schon wieder irgendwelche Stammtischpolitiker, die sich das für Stimmungsmache und Stimmenfang ganz groß auf die Parolen-Agenda schreiben: »Spiele müssen weg. Die machen süchtig!« Und was machen wir 2018, wenn wir nicht gerade Lootboxen ausweichen und bei Stammtischparolen weghören? Wir spielen. Hoffentlich mit ganz viel Freude! ★



Für die Vielfalt sind auch 2018 wieder die Indie-Spiele zuständig. Von links nach rechts: Super Meat Boy Forever, Mosaic und No Truce with the Furies.