

Nr. 02 / 04.02.2025

IGM

International Games Magazine
new business

MONSTER HUNTER WILDS™

28.02.2025

CAPCOM®



©CAPCOM

PS, PLAYSTATION and PS5 ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC.

©2024 VALVE CORPORATION. STEAM AND THE STEAM LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF VALVE CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL RIGHTS RESERVED.



SID MEIER'S
CIVILIZATION VII
ERSCHAFFE ETWAS,
AN DAS DU GLAUBST.



11. FEBRUAR 2025



©2025 Take-Two Interactive Software, Inc. Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are all trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. ©2025 Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS5", "PS4", "PS4 LOGO", "PS4", "PlayStation Store Logo" and "Play Has No Limits" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.

Die Kinners von heute

Die Kinners von heute lesen ja nicht mehr. Die Kinners von heute gehen auch nicht mehr an die frische Luft. Und sowieso: Was bei uns früher Komasaufen hieß, das heißt für die Kinners von heute Vorglühen. Kennen Sie alles. Aber stimmt das auch?

Ich nehme es mal vorweg: Meine Erfahrungen sind da anders. Und zwar komplett anders. Nun kann ich natürlich kein pauschales Urteil über „die Jugend von heute“ fällen, aber über die Kontakte mit jungen Leuten in meinem Umfeld berichten, das kann ich schon.

Das fängt quasi bei der letztjährigen Weihnachtswunschliste meiner Tochter an. Ganz an oberster Stelle: „Freiheit“ von Mutti, was bekanntlich ja auch kein Heftchen zum mal eben Durchblättern ist. Fand ich richtig gut. Das Buch hat sie mittlerweile durch, es macht derzeit die Runde bei ihren Freundinnen. Und wenn die damit fertig sind, bekomme ich es. So war es jedenfalls vereinbart ...

Ich persönlich kann gut mit bodenständigen, „normalen“ Leuten. Handwerkern etwa. Und wer im tiefsten Ostfriesland ein Haus von 1976 kauft, der hat mit Handwerkern zu tun. Oft. Sehr oft. Ich weiß, wovon ich spreche.

Und diese Jungs und Mädels (wenn ich das mal so formulieren darf) sind einfach nur klasse. Viele um die 17, 18 Jahre. Erstes, zweites Lehrjahr. „Aufgeweckt“ trifft es wohl am besten. Freundlich, zuvorkommend, einige haben den Schalk im Nacken, das merkt man gleich. Ohne Ende fit. Und in den zahlreichen Gesprächen mit ihnen habe ich mich ein ums andere Mal echt gewundert und gemerkt, wie peinlich ich eigentlich bin mit meinen lächerlichen Vorurteilen. Denn heraus kam, dass es eben nicht jedes Wochenende auf die Piste geht und man eben nicht jeden Montagmorgen schon auf Freitagnacht wartet (um es mit Rio Reiser zu sagen).

„Ich hab mit meinem Chef abgemacht, dass ich auch am Wochenende arbeiten kann, um mir etwas dazuzuverdienen, da kann ich mir nicht die Nächte um die Ohren schlagen“, ließ



Marius Hopp
MARIUS HOPP

man mich wissen. Und: „Wenn das Wetter es zulässt, sitze ich in meiner Mittagspause gerne oben auf dem Dach der Kunden, esse meine Stullen und lese“.

Was man als Dachdeckerlehrling eben so macht.

Nun will ich Ihnen hier keine heile Welt vorgaukeln, aber ich könnte Ihnen tatsächlich unzählige weitere Beispiele nennen, welche die Vorurteile gegenüber der heutigen Jugend ad absurdum führen. Vielleicht mag dieses Szenario der eher ländlichen Gegend geschuldet sein, in der ich mich befinde. Ich weiß es nicht.

Obwohl: Vor einigen Wochen habe ich Storechecks in den XPERION-Märkten in Hamburg, Berlin und Köln (also Städten, die nachweislich nicht in Ostfriesland liegen) durchgeführt, um zu sehen, wie sich IGM, das seit Dezember in den jeweiligen Red Bull Lounges ausliegt, so macht. Und was soll ich sagen? Mir persönlich ist das Herz aufgegangen, da chillende Jugendliche zu sehen, die ihre Drinks schlürfen und in IGM blättern und schmökern. Und wenn man dann so ins Gespräch kommt, gab es gar Lob. Cooles Layout, hieß es da etwa. Und: Bei der Einleitung hab ich echt gelacht.

Das freut einen dann ja schon irgendwie.

Ja, die Kinners von heute interessieren sich kaum noch für Printerzeugnisse.

Aber alles hat seine Gründe.

Vielleicht sollte man ihnen einfach nur ab und an den richtigen Lesestoff an die Hand geben.

IGM ist für KundInnen des XPERION kostenlos!



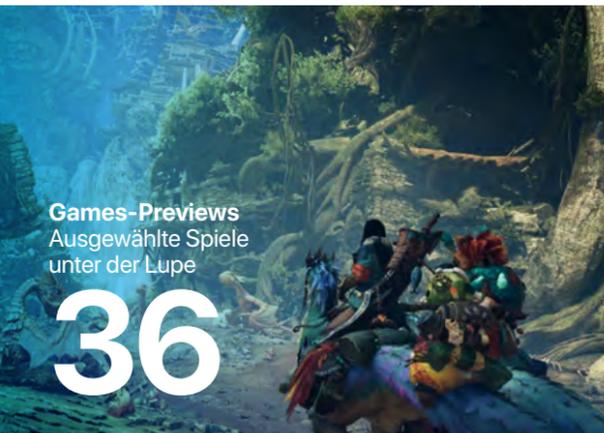
Clash der Handhelds
Portables Gaming:
ein Markt in Bewegung

18



„Der Fantasie freien
Lauf lassen“
Im Gespräch mit der
Cosplayerin Akai Sora

14



Games-Previews
Ausgewählte Spiele
unter der Lupe

36



Orte des Austauschs
Game Dev Meetups in
Deutschland: ein Überblick

08

STORYS

08 Orte des Austauschs
Game Dev Meetups in
Deutschland: ein Überblick

30 Die Sache mit der digitalen
Gleichberechtigung
Ein Kommentar von Robert Bannert

18 Clash der Handhelds
Portables Gaming:
ein Markt in Bewegung

34 Good old times
IGM-Content aus dem Jahr 2014

26 Die Zukunft von
Microsoft Gaming
Wo steht Microsoft Xbox
2025?

INTERVIEW
14 „Der Fantasie freien Lauf lassen“
Im Gespräch mit der Cosplayerin
Akai Sora

RUBRIKEN

03 Editorial: Die Kinner von heute

06 Golem.de-News

36 Games-Previews

38 Peripherie-Tipp des Monats

40 Releaseliste Games

42 Auf ein Wort: Prof. Dr. Jens Junge,
Direktor des Instituts für Ludologie

44 IGM-Serie: KI kocht

46 Last Page und Impressum

WILD RIVER
GAMES

schleich



ELDRADOR
CREATURES

SHADOWFALL



Die abenteuerlichen Welten von Eldrador sind in Gefahr!
Führe kampflustige Creatures in rundenbasierten Strategiekämpfen
an, um die mächtige Schattenwelt abzuwehren.

ERHÄLTlich AB 6.MÄRZ 2025



ELDRADOR® CREATURES SHADOWFALL ©2024 Wild River Games GmbH. Developed and Published by Wild River Games GmbH. ©2024 Schleich GmbH. Licensed by BAVARIA MEDIA LICENSING. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. © 2024 Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation", "PlayStation Family Mark", and "PS5 logo" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft and Xbox Series X/S are trademarks of the Microsoft group of companies. ©2024 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. ©2024 Epic Games, Inc. All rights reserved. Epic, Epic Games, Epic Games Store and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and elsewhere.



Epic bewirbt seinen iOS- und Android-Store mit Gratis-Games

Ein paar Monate nach Eröffnung alternativer App Stores auf Android und iOS (nur EU) hat Epic Games das Angebot dort erweitert. Bislang gab es nur Spiele von Epic Games selbst – Fortnite, Fall Guys und Rocket League Sideswipe. Nun sind auch Titel von anderen Herstellern erhältlich. Darunter sind erste kostenlose Spiele. So lässt sich Dungeon of the Endless – Apogee ohne Zahlung herunterladen – in Apples App Store sind für das actionlastige Strategiespiel von Playdigious rund 9 Euro fällig. Laut Epic Games soll es jeden Monat neue kostenlose Spiele geben, irgendwann später möglicherweise sogar jede Woche. Der Hersteller verfolgt damit das vom Epic Games Store bekannte Prinzip, neue Kunden mit Gratis-Games zum Anlegen eines Nutzerkontos zu bewegen, um darüber später auch Umsatz zu generieren. Auf Mobilgeräten müssen die alternativen Shops allerdings erst mal installiert werden, was nicht ganz trivial ist. Sowohl für Smartphones als auch für Tablets mit Android und iOS gibt es im Netz ausführliche Anleitungen von Epic Games. Das Unternehmen bietet parallel zu den kostenlosen Spielen eine Reihe neuer Funktionen an. So gibt es automatische Updates und die Möglichkeit, sich mit seinem Nutzerkonto vom PC anzumelden. Dann kann man einmal gekaufte Spiele plattformübergreifend auf allen Geräten nutzen, auf denen sie verfügbar sind. Auch für Entwickler gibt es Neuigkeiten: Epic Games will bis auf Weiteres unter bestimmten Bedingungen die Core Technology Fee von Apple übernehmen. Dabei geht es um eine Gebühr in Höhe von 50 Cent pro Installation, die allerdings nicht alle Anbieter betrifft. In einer Mitteilung bezeichnete Epic Games die Core Technology Fee als „illegal“. Das sei zwar „langfristig nicht finanzierbar“, aber bis die EU-Kommission die Gebühr verbiete, werde man es dennoch tun. ■

Gaming-Professor erwartet „disruptive Umwälzung“ durch GTA 6 Auswirkungen auf andere AAA-Spiele

GTA 6 wird nicht einfach ein Riesenerfolg, sondern könnte die Branche massiv verändern: Das sagt ein Professor of Interactive Media voraus.



Artwork von GTA 6 (Bild: Rockstar Games)

Ein Brancheninsider erwartet durch die Veröffentlichung von GTA 6 eine „disruptive Umwälzung“ der Spielebranche. „GTA 6 wird so groß und so erfolgreich sein, dass es die gesamte Zeit und das gesamte Geld aller Spieler in Anspruch nehmen wird“, sagte Mike Fischer, Professor of Interactive Media an der angesehenen University of Southern California, dem Game World Observer. Fischer geht davon aus, dass es bislang kein Spiel gab, das absehbar „so groß, so fesselnd, so unglücklich und so allumfassend“ sei wie GTA 6. Für die Branche sei das „unbekanntes Territorium“. Spürbare Auswirkungen seien vor allem auf andere AAA-Spiele zu erwarten.

Allerdings hofft Fischer für die Spielebranche auf massiv anziehende Verkaufszahlen von Playstation 5, Xbox Series X/S und Spiele-PCs (noch ist GTA 6 nicht für PC angekündigt). Davon könnten langfristig auch andere Hersteller profitieren. Der Spiele-Professor geht in seinem Beitrag auch ganz allgemein auf die momentanen Branchenprobleme und die Entlassungen ein. Dort heißt es, dass es in der aktuellen Konsolengeneration noch keinen echten Systemseller gegeben habe, was zu den Schwierigkeiten beigetragen habe. Als ein bislang nicht oft für die teils schwächelnden Verkaufszahlen neuer Titel genanntes Problem sieht er Tiktok: Das soziale Netzwerk beanspruche im Schnitt rund 90 Minuten Zeit von normalen Menschen, die dann für Gaming fehlte. Rockstar Games will GTA 6 nach aktueller Planung vor Ende 2025 für Xbox Series X/S und Playstation 5 auf den Markt bringen. Gerüchten zufolge soll eine PC-Fassung irgendwann später folgen. Ein konkretes Datum – oder eine Verschiebung auf 2026 – könnte es demnächst geben: Am 6. Februar 2025 will Publisher Take Two neue Geschäftszahlen veröffentlichen. Eine Verspätung des wichtigsten Spiels im Portfolio müsste dann allmählich gegenüber den Aktionären kommuniziert werden. ■

Microsoft hebt Limit für externe Xbox-Speichermedien auf Firmware

Wer seine Spiele für die Xbox auf einer externen USB-Festplatte speichert, um sie im Bedarfsfall nicht erneut aus Xbox Live herunterladen zu müssen, dürfte sich freuen: Demnächst fällt mit einer neuen Firmware-Version das aktuelle Limit von 16 TByte. Wichtig: Es geht nicht um die teuren Erweiterungskarten von Seagate und Western Digital, die an der Konsolenrückseite an einen proprietären Anschluss kommen. Diese Karten vergrößern den internen Datenspeicher der Xbox Series X/S um bis zu 2 TByte – was allerdings bei Maximalgröße knapp 300 Euro kostet. Das stattdessen eben für USB-Speichermedien angekündigte Update befindet sich momentan noch im Insider-Programm, sodass bislang nur wagemutige Nutzer ihre Spielesammlung neu organisieren können. Wann die Firmware regulär erscheint, ist nicht abzuse-

hen – vermutlich in den nächsten Wochen. Soweit wir die kurzen technischen Xbox Update Preview Release Notes richtig verstehen, erscheint die Software sowohl für Xbox Series X/S als auch für die Xbox One. Dann kann man auf beiden Plattformen pro Laufwerk so viele Partitionen mit jeweils bis zu 16 TByte anlegen, wie der physikalische Speicher hergibt. Dazu ist eine Neuformatierung nötig, bei der alle gespeicherten Daten verloren gehen. Entsprechend sollte man vorher ein Backup anlegen. Wer einen derartigen Speicher mit der Xbox Series X/S verwendet, kann ihn zum Ablegen von X/S-Spielen nutzen – aber nicht zu deren Start, weil dafür der interne Speicher oder eine der genannten Erweiterungskarten nötig sind. Der Start von Xbox-One-Spielen sollte immerhin funktionieren. ■

ASSASSIN'S CREED SHADOWS



20. MÄRZ 2025

Orte des Austauschs

Game Dev Meetups in Deutschland: ein Überblick

Spieleentwicklung ist anspruchsvoll: Sie erfordert viel Einsatz, Durchhaltevermögen und Erfahrung. Besonders wichtig sind deshalb Events, bei denen sich EntwicklerInnen regelmäßig austauschen und neue Kontakte knüpfen können. In vielen deutschen Städten gibt es Game Dev Meetups, die genau das leisten: Sie bringen die regionale Branche zusammen und sorgen für Synergieeffekte. Doch worauf kommt es bei der Organisation und inhaltlichen Gestaltung an? Was sind die wichtigsten Erkenntnisse, die Meetup-Teams im Lauf der Jahre gewonnen haben? Darüber hat IGM mit verschiedenen Beteiligten gesprochen. ▶

Spannende Vorträge: das GameCamp Munich
(Copyright: Robin Kocaurek)

Berlin, Juni 2013: In der Adalbertstraße 8 in Kreuzberg findet die allererste Ausgabe von Talk & Play statt. Rund 70 Angehörige der Berliner Games-Branche haben sich im Community-Space co.up versammelt, um Vorträgen zu lauschen und Indie-Games zu testen, die gerade in der Entwicklung sind. Das Studio Tinytouchtales zeigt seine neuesten Mobile Games; die Künstlerin S. Astrid Bin präsentiert ihre interaktive Story Panic!, die sie mit dem Tool Twine erstellt hat. Organisiert wird das erste Talk & Play von einem Team rund um Lorenzo Pilia, der in Italien Grafikdesign studierte und seit 2008 in Berlin lebt und arbeitet. „Damals zeigte sich, dass ein klarer Bedarf für ein solches Event bestand“, erinnert sich Pilia heute. Talk & Play gibt es 2025 noch immer: In diesem Sommer feiert es seine 50. Ausgabe. Was genau zum Jubiläum geplant ist, wird erst in den nächsten Monaten offiziell. „Die Idee ist ein größeres Event“, verrät Pilia. „Und zwar mit einer Auswahl von Projekten aus den letzten zwölf Jahren, mehreren Vorträgen und Diskussionsrunden.“ Auch der Party-Aspekt werde dabei definitiv nicht zu kurz kommen. „Wir sind hier schließlich in Berlin“, schmunzelt Pilia.

MEETUP-FLUKTUATION

Talk & Play ist eines von zahlreichen Game Dev Meetups, die es hierzulande gibt. Wie viele es in Deutschland ganz genau sind, lässt sich kaum sagen: Gerade in größeren Städten sind sie häufig anzutreffen, allerdings herrscht immer auch eine gewisse Fluktuation. Wer wissen möchte, ob es in der Nähe Vergleichbares gibt, kann sich beispielsweise auf meetup.com umschaun, Tipps vom regionalen Games-Förderer einholen oder schlichtweg googlen. Eine Minimaldefinition des Begriffs „Game Dev Meetup“ könnte lauten: „Wiederkehrendes Event, bei dem sich Branchenangehörige und Games-Interessierte zwecks Austausch und Networking treffen.“ Daraus allerdings ergibt sich eine Vielzahl unterschiedlicher Formate – dazu später mehr. Die ersten Game Dev Meetups fanden – wie nicht anders zu erwarten – in den USA statt. Sicher nicht das erste, aber gewiss

eines der legendärsten Meetups stieg 1988 im kalifornischen San José, als Game-Designer Chris Crawford gut zwei Dutzend Kolleginnen ins Wohnzimmer seines Hauses einlud. Crawford nannte das Meetup „Computer Game Developers Conference“, später wurde daraus die wohlbekannte GDC. Auch in Deutschland treffen sich EntwicklerInnen seit Jahrzehnten – mal mehr, mal weniger strukturiert – zum Erfahrungsaustausch; viele bekannte Meetup-Reihen entstanden jedoch erst Mitte des vergangenen Jahrzehnts. IGM hat sich die Gemeinsamkeiten und Unterschiede einiger prominenter Meetups angeschaut – und bei den Verantwortlichen nachgefragt, worauf es inhaltlich und organisatorisch besonders ankommt.

„Sie sollen nette Leute kennengelernt und neue Ideen bekommen haben“

EVENT FÜR ALLE

Das Berliner Talk & Play findet alle zwei Monate statt, das nächste Treffen ist für den 12. Februar geplant. Inklusiv einer Sommerpause kommt Talk & Play auf fünf Ausgaben pro Jahr. Im Lauf seiner Geschichte hat es den Standort mehrfach gewechselt; aktuell findet es an der UE University of Europe for Applied Sciences statt, deren Campus umweit des Potsdamer Platzes liegt. „Wir beschreiben Talk & Play als ein ‚Event über Games für alle‘“, sagt Lorenzo Pilia. „Und das meinen wir auch so: Es wird viel Arbeit investiert, um sicherzustellen, dass die Veranstaltung für jeden zugänglich und anregend ist, der sich für Games interessiert oder neugierig darauf ist.“ Entsprechend besteht das Publikum der Event-Reihe nicht nur aus Indie Devs und Angestellten größerer Studios, sondern auch aus Studierenden, Hobbyisten und generell an Games Interessierten. Das Organisationsteam möchte mit Talk & Play besonders auch jene Menschen ansprechen, die in der Games-Branche unterrepräsentiert sind; das Publikum der Veranstaltungen soll also möglichst divers sein. Die Einführung einer Safe Space Policy (ab 2015) und eines Alkoholverbots hätten die Veranstaltung für marginalisierte Gruppen sicherer und einladender gemacht, betont Pilia. „Die Lektion, die wir

hier gelernt haben, ist: Man sollte die Veranstaltung für die Art von Publikum konzipieren, das man anlocken möchte – selbst dann, wenn man dadurch andere Leute verärgert. Man kann es nicht allen recht machen.“ Pilia will, dass Talk & Play inspirierend und unterhaltsam ist. „Wenn die TeilnehmerInnen die Veranstaltung verlassen, sollen sie etwas entdeckt haben, was sie noch nicht kannten“, sagt er. „Sie sollen nette Leute kennengelernt und neue Ideen bekommen haben. Und das alles, während sie eine gute Zeit hatten.“

Ein übliches Talk & Play findet an einem Mittwoch statt, beginnt um 18:30 Uhr und endet (offiziell) um 22 Uhr. Im Wesentlichen besteht das Programm des Events aus zwei Teilen: einem Showcase und einem Bühnenprogramm. Der Showcase umfasst bis zu 20 Projekte – die meisten sind Games, gelegentlich werden aber auch Tools, Services und Ähnliches vorgestellt. Die Projekte reichen von Prototypen über gerade entstehende Games bis hin zu vollständig veröffentlichten Titeln; auch Projekte von Studierenden werden präsentiert. „Die sind aber eher in der Minderheit“, erläutert Pilia. „Nicht etwa, weil wir das so ausgewählt hätten, sondern deshalb, weil sich nicht so viele Studierende bewerben.“ Das einstündige Bühnenprogramm umfasst ein bis zwei Kurzpräsentationen sowie Ankündigungen für die Community. Ziel sei, möglichst vielen Projekten eine Plattform zu bieten, so Pilia: Auf diese Weise entstünden neue Förderperspektiven, auch ließen sich dadurch leichter neue Mitarbeitende finden. Talk & Play selbst wird seit seinem Beginn als Privatinitiative organisiert, gelegentlich von Sponsoren unterstützt und durch Spenden des Publikums finanziert. Für 2025 planen Pilia und Co. allerdings eine Änderung in der Organisationsstruktur: Talk & Play soll künftig mit einem eingetragenen Verein zusammenarbeiten.

„Die Weitergabe von Wissen und Erfahrung ermöglichen“

PUBLIKUM VERVIELFACHT

Diesen Schritt ist man in Hamburg bereits gegangen: Der Indie Treff, der dort seit 2014 stattfindet, wurde 2018 in den gemeinnützigen Indie Treff e.V. überführt. Dessen Vorstand und Mitglieder organisieren vier bis fünf Meetups (plus Weihnachtsfeier) pro Jahr – und werden dabei von verschiedenen HelferInnen und Kooperationspartnern unterstützt. „Unsere Veranstaltungen richten sich vor allem an SpieleentwicklerInnen und Studierende“, erläutert Schatzmeister Torben Ratzlaff. „Daneben sind uns natürlich auch weitere selbstständige Kreative sowie allgemein an der Spieleentwicklung interessierte Personen und Organisationen willkommen.“ Kamen anfangs rund 50 Personen zu den Events, so sind es mittlerweile im Schnitt 150. Der Indie Treff findet an unterschiedlichen Orten statt, aktuell jedoch meistens auf dem Campus des SAE Institute Hamburg im Stadtteil St. Pauli. „Wir wollen die Weitergabe von Wissen und Erfahrung ermöglichen, vor allem an neue EntwicklerInnen und Studierende“, betont Torben Ratzlaff. „Zudem ist es unser Ziel, die Vernetzung von unterschiedlichen Personen, Unternehmen und Organisationen niedrigschwellig zu ermöglichen.“ Finanziert wird das Ganze zum einen aus den Beiträgen der Vereinsmitglieder – und zum anderen durch Fördermittel der Hamburg Kreativ Gesellschaft.

Die regulären Indie Treffs dauern von 19 bis 23 Uhr und beginnen mit einem Bühnenprogramm, bei dem ExpertInnen Vorträge halten und Fragen aus dem Publikum beantworten. Ab 20:15 Uhr gehen die Meetups dann in offenes Networking über; hier sind dann auch aktuelle Game-Projekte anspielbar. „Wir haben im Lauf der Jahre – auch auf Wunsch der Teilnehmenden – den Anteil des Bühnenprogramms zurückgefahren, um dem Networking-Teil mehr Raum zu geben“, berichtet Ratzlaff. „Zudem achten wir bei den Vorträgen

Talks und Networking: das FemDevsMeetup in Düsseldorf
(Copyright: FemDevsMeetup)Gebanntes Publikum: der Indie Treff in Hamburg
(Copyright: Torben Ratzlaff)

auf eine möglichst abwechslungsreiche Themenauswahl.“ (Videoaufzeichnungen aller Vorträge gibt es unter indietreff.de/talks, etwa zu Themen wie „What is level flow?“ oder „Warum Animal Crossing dich beleidigen sollte“.) Laut Ratzlaff ist die zentrale Erkenntnis aus über einem Jahrzehnt Indie Treff, dass es engagierte Leute braucht, um eine Reihe dauerhaft am Laufen zu halten. „Alle anderen benötigten Ressourcen lassen sich im Laufe der Zeit aufbauen“, so der Schatzmeister. Als wichtigen Faktor nennt Ratzlaff auch die Wahl des Veranstaltungsorts, von dessen Verfügbarkeit und Kosten sehr viel abhängt. „Als Drittes ist es sehr wichtig, dass interessierte Personen überhaupt von unseren Veranstaltungen erfahren“, betont er. „Hierüber informieren wir auf zahlreichen Plattformen sowie in unserem Newsletter.“ Der nächste Treff wird übrigens am 11. Februar stattfinden: Auf dem Programm steht unter anderem ein Vortrag zum Thema „Coziness – what it means and how to apply it to games and artworks“.

START IN DÜSSELDORF

Game Dev Meetups wie Talk & Play oder der Indie Treff konzentrieren sich in erster Linie auf lokale und regionale Vernetzung. Es gibt allerdings auch Meetup-Strukturen, die überregional organisiert sind. Bestes Beispiel ist das FemDevsMeetup, eine 2017 gegründete Initiative, die Frauen und nichtbinäre Personen in der Games-Entwicklung vernetzt und unterstützt. „In der Spieleindustrie wurde häufig über den geringen Frauenanteil diskutiert“, erzählt Gründerin Linda Rendel, die bei Ubisoft als Associate Producer arbeitet. „Ich wollte herausfinden, was passiert, wenn wir uns alle treffen und einen sicheren Raum schaffen.“ Zu Rendels Erstaunen kamen bereits zum ersten Meeting in

Düsseldorf 30 Teilnehmerinnen – „und es entstand der Wunsch, solche Treffen regelmäßig zu veranstalten“. Schon bald expandierte FemDevsMeetup in verschiedene deutsche Städte. Laut Rendel sind die Communities in Frankfurt, Düsseldorf, Köln und Berlin derzeit besonders aktiv; zudem betreibt das Netzwerk einen Discord-Server mit über 1000 Mitgliedern. „Die Community zielt darauf ab, einen sicheren und inklusiven Raum für Austausch und Networking zu schaffen“, erläutert Rendel. „Wir fördern die Diversität in der Spieleindustrie, indem wir uns gegenseitig bei der beruflichen Entwicklung unterstützen und unser Wissen teilen.“

„Wir fördern die Diversität in der Spieleindustrie“

Sehr vielfältig sind denn auch die Formate, die FemDevsMeetup seiner Community bietet: Neben regulären Netzwerktreffen gibt es Workshops, Game Jams, Vorträge von Industrie-Expertinnen sowie Mentoring-Programme, die Reviews von Portfolios und Lebensläufen umfassen. Linda Rendel hat im Lauf der Jahre einige wichtige Erkenntnisse gewonnen, wie eine Meetup-Reihe erfolgreich gestaltet werden kann. „Kleine und regelmäßige Events helfen, eine Community aufzubauen, und schaffen eine persönlichere Atmosphäre“, sagt sie. Dass sich das Publikum beim FemDevsMeetup wohlfühle, habe auch mit den klaren Community-Richtlinien zu tun, etwa einer Safe Space Policy. Um Dinge zu verbessern, sei es besonders wichtig, regelmäßig und aktiv Community-Feedback einzuholen, betont Rendel. Zudem habe eine Kombination aus Online- und Offline-Formaten dazu beigetragen, insgesamt mehr Interessierte zu erreichen. Das nächste FemDevsMeetup findet übrigens am 3. Februar statt – und zwar online auf Discord.

STAMMTISCHE UND PIZZA

Auch der Süden der Republik bietet eine ganze Reihe regelmäßiger Game Dev Meetups. In Franken etwa gibt es den Indie Outpost, eine Community, deren Treffen in Bamberg, Bayreuth, Nürnberg, Regensburg und Würzburg stattfinden. In der Metropolregion München gibt es derweil die Meetup-Gruppe GameDevMuc (früher: Munich Indie), die 2013 von Alexander Zacherl, Robin Kocaurek und Sebastian Dorada ins Leben gerufen wurde. „Die Gruppe richtet sich an alle, die sich beruflich, im Studium oder in ihrer Freizeit mit der Entwicklung von Spielen auseinandersetzen“, sagt Mitorganisator Marcus Ihde. Man wolle den Menschen die Möglichkeit zu bieten, sich auszutauschen und weiterzuentwickeln. „Darüber hinaus versuchen wir auch eine Umgebung zu schaffen, in der EntwicklerInnen oder Studierende neue Firmen oder Projekte finden können“, ergänzt Ihde. Die Meetup-Formate von GameDevMuc sind äußerst vielfältig – und auch sehr unterschiedlich getaktet. So findet einmal pro Monat in der Bar ‚Mariannenhof‘ im Münchner Stadtteil Lehel ein Stammtisch statt. Außerdem gibt es das GameCamp, das einmal jährlich rund 200 Teilnehmende am SAE Institute München versammelt; dort stehen unter anderem Talks und Workshops auf dem Programm. Alle paar Monate gibt es zudem die Expert Talks and Pretzels (ExP), die ExpertInnen-Vorträge und Networking vereinen; auch die Münchner Ausgabe des jährlichen Global Game Jam wird von GameDevMuc organisiert. Nicht zu vergessen der „Pizza Playtest“: Die Event-Reihe gastiert bei wechselnden Spielefirmen und Hochschulen und ermöglicht EntwicklerInnen, Test-Feedback aus der Community einzuholen. Viele GameDevMuc-Events werden

„Die Leute tun ihr Bestes, um es nicht zu verpassen“

seit Jahren von privaten Sponsoren unterstützt, etwa von der Spielefirma CipSoft. Finanziell gefördert wird die Gruppe auch von staatlichen Initiativen wie Games/Bavaria (vgl. IGM 09/2024). Ähnlich wie Talk & Play in Berlin plant auch GameDevMuc strukturelle Änderungen. Zuletzt wurde die Initiative vor allem durch Community-Engagement getragen, 2025 soll jedoch ein Verein gegründet werden, „um die Kapazitäten besser zu bündeln“, wie Ihde betont. Im Zuge der Vereinsgründung wolle man die Organisationsteams der einzelnen Events in einer zentralen Struktur – in Form von Arbeitsgruppen – zusammenfassen. „Damit erhoffen wir uns, die Planung und Ausrichtung künftiger Events besser zu koordinieren und den Fortbestand der Formate zu sichern“, erläutert Ihde. „Obwohl wir noch in der Gründungsphase stecken, erfahren wir bereits stetigen Zuwachs im Kernteam und erhalten viel positiven Zuspruch aus der Community.“

REGE NACHFRAGE
Auch die anderen deutschen Meetups erfreuen sich reger Nachfrage. Lorenzo Pilia veranschaulicht, wie beliebt Talk & Play mittlerweile ist. „Normalerweise stellen wir online 130 kostenlose Plätze zur Verfügung“, sagt er. „Diese sind dann aber in weniger als einer Stunde ausgebucht.“ Die Entscheidung, Talk & Play nur alle zwei Monate zu veranstalten, habe sich als erfolgreiche „Marketing-Strategie“ erwiesen. „Das Event fühlt sich besonders an, wenn es nur alle zwei Monate stattfindet – und die Leute tun ihr Bestes, um es nicht zu verpassen.“ Es lohnt sich also definitiv, bei einem der genannten Meetups vorbeizuschauen – ob nun in München oder Berlin, Düsseldorf, Hamburg oder anderswo. (feh)



Präventiv mit Maske: Talk & Play in Berlin (Copyright: Julian Dasgupta)



Lorenzo Pilia, Talk & Play: „In weniger als einer Stunde ausgebucht“ (Copyright: Julian Dasgupta)



Linda Rendel, FemDevsMeetup: „Persönlichere Atmosphäre“



Marcus Ihde, GameDevMuc: „Gründung eines Vereins, um die Kapazitäten besser zu bündeln“



Torben Ratzlaff, Indie Treff: „Sehr wichtig, dass interessierte Personen überhaupt von unseren Veranstaltungen erfahren“ (Copyright: Torben Ratzlaff)

» Der Fantasie freien Lauf lassen «

Im Interview: die Cosplayerin Akai Sora

Sie hat schon mehr als 50 Charaktere verkörpert und wagt sich an immer schwierigere Projekte: Die Schweizer Cosplayerin Akai Sora begeistert mit ihren prächtigen Kostümen. Im Interview spricht sie über Charakter-Analyse, Crafting-Gegenstände und die eidgenössische Cosplay-Community. ▶



Sie hat brasilianische Wurzeln, ist in der Ostschweiz geboren und aufgewachsen und lebt momentan am Bodensee: Akai Sora zählt zu den bekanntesten Akteurinnen der Schweizer Cosplay-Szene. Seit vielen Jahren ist Nathalie – wie sie eigentlich heißt – auf Conventions und Festivals unterwegs, zum Beispiel auf der Fantasy Basel und der Zurich Pop Con. Beruflich arbeitet Nathalie im Gesundheitswesen, in ihrer Freizeit gärtner sie gerne und unternimmt Ausflüge mit dem Boot. Ein Interview über ihre große Leidenschaft: das Cosplay.

Nathalie, wie bist du zum Cosplay gekommen?

Akai Sora: Schon als Kind habe ich unheimlich gerne Anime geschaut und Videospiele geぞckt. Zu den ersten Titeln, die ich gespielt habe, zählten The Legend of Zelda: Ocarina of Time und Pokémon Blau. Irgendwann begann ich auch, Manga zu lesen, und habe mich dadurch auch mit der japanischen Kultur auseinandergesetzt und bin zum ersten Mal auf Cosplay gestoßen. Dann habe ich recherchiert, dass es auch in der Schweiz zu der Zeit schon eine Anime- und Manga-orientierte Convention gab, die JapAniManga Night. Ich habe diese besucht und war ganz begeistert vom Cosplay.

Was macht für dich den Reiz von Cosplay aus?

Akai Sora: Der Fantasie freien Lauf zu lassen! Ich liebe es, mich mit Materialien und Stoffen auseinanderzusetzen oder zu überlegen, wie ich etwas in 3D zeichnen kann. Des Weiteren trifft man auch Menschen, die genauso viel Spaß an Serien, Games und Anime haben wie man selbst. Mit der Zeit habe ich dann immer mehr Spaß daran gefunden, meine Kostüme auch bei Wettbewerben zu präsentieren.

Welche Figuren hast du bisher als Cosplayerin verkörpert? Was ist dein Lieblingscosplay, und warum?



Zhongli aus Genshin Impact (Copyright: eiri photography)

Akai Sora: Ich glaube, ich habe bereits mehr als 50 Charaktere gecostumt. Früher waren es oft Charaktere aus Anime und Manga. Mit mehr Erfahrung habe ich mich an etwas schwierigere Projekte von Videospelen gewagt, zum Beispiel Cloud aus Final Fantasy VII, Zagreus aus Hades und Urbosa aus The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Lustigerweise ist mein absolutes Lieblingscosplay nicht von einem Game, sondern von einer Light Novel aus Japan mit dem Namen Umineko When They Cry. Ich liebe den Hauptcharakter Battler Ushiromiya, weil er genauso gerne wie ich Rätsel löst und sein Kostüm sehr bequem ist. Das war auch mein allererster Anzug, den ich selbst genäht habe.

Worauf kommt es an, wenn man eine bestimmte Figur im Cosplay verkörpern möchte?

Akai Sora: Ich glaube, das Wichtigste ist, dass man sich mit dem Charakter selber auseinandersetzen kann. So habe ich immer meine Charaktere ausgewählt. Ich persönlich finde es spannend, auch Charaktere umzusetzen, die komplett andere Charakterzüge als ich selbst haben. Letztes Jahr habe ich Charlie aus Hazbin Hotel gecostumt, die meinem Charakter nicht ähnelt – aber wir beide haben dieselbe Energie, und ich hatte so viel Spaß, in eine Rolle zu schlüpfen, die komplett neu für mich war.

Wie fängst du an, wenn du eine Idee für ein neues Cosplay hast? Und wie sehen die einzelnen Etappen des Projekts aus?

Akai Sora: Zuerst nehme ich den Charakter ganz genau auseinander und analysiere schon ziemlich früh, aus welchem Material ich alles machen möchte. In Games gibt es häufig Concept Arts, die Front und Rückenbilder beinhalten, die sehr hilfreich sind. Danach setze ich mich mit den Schnittmustern für die Stoffe oder für das Foam auseinander. Das Erstellen von Schnittmustern braucht etwas Zeit, weil ich die

„Wir beide haben dieselbe Energie“

Battler Ushiromiya aus Umineko When They Cry
(Copyright: Akai Sora)



Gilgamesh aus Fate/Grand Order
(Copyright: Minus10DegreesCelsius Cosplay)



Ann Takamaki aus Persona 5
(Copyright: stephan_anon)

Schnittmuster meistens selber erstelle oder seit Längerem auch 3D-Designs. Sobald das gemacht ist, erledige ich am häufigsten die Näharbeit als Erstes. Nähen ist jedes Mal eine große Challenge für mich, darum starte ich damit. Danach widme ich mich dann den Crafting-Gegenständen, was mir persönlich am meisten Spaß macht. Dabei fertige ich entweder zuerst alle Rüstungsteile und male sie anschließend an – oder ich fertige zuerst ein Rüstungsteil, male es an und mache dann mit den nächsten weiter. Hier gibt es keine Regel. Perücken kommen meistens am Schluss, da je nach Perücke wichtig ist, dass das Kostüm schon fertig ist. Während der Arbeit am Cosplay kommen mir schon vielfach Ideen für eine Bühnen-Performance in den Sinn.

Wie würdest du die Schweizer Cosplay-Szene charakterisieren?

Akai Sora: Spannende Frage! Die Schweizer Cosplayer-Szene ist so divers wie die Schweiz selbst. Ich finde, es gibt schon viele Unterschiede, je nachdem, ob ich eine Convention in der Westschweiz besuche oder in der Deutschschweiz. Daher finde ich es schwierig zu sagen, was eher typisch ist. Viele Schweizer Cosplayer, die ich kenne, sind sehr nett und auch hilfsbereit. Manchmal etwas verschlossen am Anfang, aber das ist was typisch Schweizerisches, finde ich. (lacht)

Welche Bedeutung haben Conventions wie die Fantasy Basel und die Zurich Pop Con für die Schweizer Cosplay-Szene?

Akai Sora: Die Fantasy Basel und die Zurich Pop Con vereinen verschiedene Menschen mit unterschiedlichen Interessen. Ich empfehle die Convention meistens denen von meinen Freunden, von denen ich weiß, dass sie Fantasy gerne mögen. Egal ob Manga-Fan, Bücher-

wurm, Film-Nerd, Gamer oder Mittelalter-Fan: Bei den beiden Conventions gibt es für alle etwas Tolles zu besichtigen. Über die Jahre hat sich auch im Bereich Cosplay viel entwickelt – und ich finde es jedes Mal schön, andere Cosplayer im Cosplay Village zu sehen und ein wenig zu plaudern.

Welche Tipps hast du für Leute, die ins Cosplay einsteigen wollen?

Akai Sora: Ich denke, man sollte für sein erstes Cosplay einen Charakter mit einem eher einfachen Design wählen. So habe ich mich langsam an die schweren Projekte herangetastet. So kann man sich selbst auch besser kennenlernen und findet schnell heraus, ob man eher der Näher oder der Crafter ist oder sogar beides. Falls man nicht mehr weiterkommt, gibt es mittlerweile viele Cosplayer, die Tutorials auch kostenlos zur Verfügung stellen. Oder man besucht Workshops oder fragt die Cosplayer direkt. Ich habe in den letzten Jahren auch Workshops mit verschiedenen Crafting-Themen angeboten.

Was sind eigentlich deine Lieblingsgames, also Klassiker und aktuelle Titel?

Akai Sora: Zu meinen Lieblingsgames zählen Final Fantasy X und The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Die Spiele prägen mich heute noch. Von den neueren Titeln bin ich sehr von Fire Emblem: Three Houses begeistert. Dann haben mich auch die neuen Zelda-Titel Breath of the Wild und Tears of the Kingdom sehr in den Bann gezogen. Das ist auch ein Grund, warum ich schon drei Gerudo-Charaktere gecostumt habe. Metaphor: ReFantazio hat mich letztes Jahr von den Socken gehauen. Eventuell plane ich daraus ein neues Cosplay. (feh)

„Langsam an die schweren Projekte herangetastet“

Clash der Handhelds

Portables Gaming: ein Markt in Bewegung

Warum nur zuhause spielen, wenn es auch unterwegs und zwischendurch geht? Wer im Urlaub, in der U-Bahn, im Wartezimmer oder bei Freunden zocken will, kann das problemlos tun. Allerdings war der Markt für portables Gaming lange Zeit klar abgesteckt: Auf der einen Seite die immer leistungsfähigeren Smartphones, auf der anderen die Nintendo Switch. Doch mit dem Erfolg des Steam Deck kam Bewegung in die Sache: Etliche Hersteller ziehen nun mit Handheld-PCs nach, auch Sony und Microsoft arbeiten an tragbaren Geräten – während Nintendo bald seine Switch 2 auf den Markt bringt. Steuert das Ganze also auf einen „Clash der Handhelds“ zu? Oder positiv-hochtrabend formuliert: Bricht nun ein „goldenes Zeitalter des Handheld-Gaming“ an? Darüber haben wir mit vier Experten gesprochen. ▶

Es war ein Schaulaufen der Zockmaschinen: Im Scheinwerferlicht der CES 2025 präsentierten etliche Hardware-Hersteller ihre neuesten Gaming-Handhelds. Lenovo zeigte sein Legion Go S, das mit unterschiedlichen Modellen erscheinen wird und wahlweise mit Windows 11 oder SteamOS läuft – also mit dem Betriebssystem des Steam Deck, das in diesem Marktsegment das große Vorbild ist. MSI wiederum zeigte in Las Vegas das bereits verfügbare Claw 8 AI+, das deutlich mehr Leistung bieten soll als der Vorgänger Claw. Acer überraschte unterdessen mit dem Nitro Blaze 11, das – der Name sagt es schon – einen kolossalen 11-Zoll-Bildschirm besitzt. Diese und weitere Neuerscheinungen gesellen sich nun zur stetig wachsenden Schar von Handheld-PCs, die permanenten Zugriff auf die Spielebibliotheken von Steam, GOG, Epic Games und Co. gewähren.

Der mediale Fokus auf besagte PC-Handhelds währte allerdings nur kurz: Am 16. Januar enthüllte Nintendo mit einem kurzen Trailer die Switch 2. Schon im Vorfeld war viel über die Specs und Spiele des Hardware-Sequels spekuliert worden; unmittelbar nach der Ankündigung überschlugen sich Fach- und GI-Medien in der Deutung des nur wenige Sekunden langen Videoschnipsels. Einen offiziellen Release-Termin für Nintendos Hybridkonsole gibt es zwar noch nicht (Stand: 28. Januar). Allerdings deuten die bereits anberaumten Experience-Events in verschiedenen europäischen Städten (25. bis 27. April) darauf hin, dass die Switch 2 in Q2 erscheinen wird. Was Sony und Microsoft derweil beim Thema „portables Gaming“ planen, ist vorübergehend in den Hintergrund getreten – zumal es sich dabei noch um Gerüchte handelt. Kurzer Rückblick: Im November 2024 gab es erste Berichte, dass Sony – ermutigt durch den Erfolg von PlayStation Portal – ein dediziertes Gaming-Handheld

plant, auf dem User möglicherweise auch PS5-Spiele zocken können. Microsoft soll – der Gerüchteküche zufolge – an einem Prototypen für ein Mobilgerät arbeiten. Ob das ein Handheld mit installierten Spielen oder eine Cloud-Gaming-Plattform sein wird, ist noch unklar – genauso wie die Frage, wann ein solches Gerät frühestens auf den Markt kommt. Eines aber ist jetzt schon klar: Immer mehr Akteure drängen auf den Markt für Gaming-Handhelds. Es wird eng.

CLASH UND KONSOLIDIERUNG?

Steht folglich bald ein „Handheld-Clash“ bevor? Werden die verschiedenen Anbieter im Marktsegment erbittert um Anteile kämpfen, bis sich das Ganze konsolidiert? Oder sind die Zielgruppen der Anbieter doch so unterschiedlich, dass sie sich im Markt (teilweise) ergänzen, ja den Markt gar erweitern? Wir haben vier internationale Analysten um ihre Einschätzung gebeten, wie es bei Gaming-Handhelds weitergehen könnte. Welche Rollen könnten dabei die Switch 2, die PC-Handhelds und – mittelfristig – auch die Mobilkonsolen von Sony und Xbox spielen?

Joost van Dreunen ist von der steigenden Bedeutung des Marktsegments überzeugt. „Gaming-Handhelds werden im Jahr 2025 aus mehreren

Gründen zu einem wichtigen Wachstumstreiber“, sagt der einstige SuperData-Gründer, der heute die Datenplattform Aldora leitet, als Games-Professor an der NYU Stern School of Business unterrichtet und in seinem Newsletter (superjoost.substack.com) die Entwicklung der Branche beleuchtet. Van Dreunen nennt drei Gründe für das Handheld-Wachstum: „Erstens sind diese Geräte im Vergleich zu den traditionellen Konsolen viel günstiger, was besonders wichtig ist, da sich die Next-Gen-Systeme der 1000-Dollar-Marke nähern.“ Zweitens habe



Riesiger Bildschirm: das Acer Nitro Blaze 11

Überraschend erfolgreich: PS Portal

„Umfassende Unterhaltungsplattformen mit riesigen Content-Bibliotheken“

der technologische Fortschritt den Leistungsunterschied zwischen Handhelds und herkömmlichen Konsolen erheblich verringert. „Und drittens haben der digitale Vertrieb und das Cloud Streaming die Handhelds von begrenzt nutzbaren Spielgeräten in umfassende Unterhaltungsplattformen mit riesigen Content-Bibliotheken verwandelt.“ Die neue Welle von Gaming-Handhelds bietet van Dreunen zufolge „die perfekte Dreifaltigkeit: Erschwinglichkeit, Leistung und den beispiellosen Zugang zu Inhalten“.

ANZEICHEN FÜR EXPANSION

Klingt gut – aber reicht das auch für einen echten Boom? Emmanuel Rosier hält es für verfrüht, eine „goldene Ära“ des Handheld-Gaming auszurufen. „Es gibt zwar Anzeichen dafür, dass der Markt weiter expandiert“, sagt der Director of Market Analysis von Newzoo. „Aber es bleibt eine große Herausforderung, das Wachstum langfristig aufrechtzuerhalten und unterschiedliche Zielgruppen anzusprechen.“ Immerhin habe das Steam Deck bewiesen, dass Handheld-PCs rentabel sein können, betont Rosier. „Sein Erfolg ist größtenteils darauf zurückzuführen, dass man auf Games aus der Steam-Bibliothek zugreifen und diese ohne zusätzlichen Kauf spielen kann.“ Dieser Erfolg habe Firmen wie Acer, MSI und Lenovo motiviert, ebenfalls ins Geschäft einzusteigen. Rosier sieht die neuen Handheld-PCs denn auch als „starke Konkurrenz“ für die Switch – weil sie „umfangreiche Spielebibliotheken, überlegene Hardware-Leistung und verbesserte Controls bieten“. Für die Switch 2 werde es deshalb deutlich schwieriger, den Handheld-Bereich so zu dominieren wie ihr Vorgängermodell. „Zumindest dann, wenn es ums Spielen von Nicht-Nintendo-IPs geht.“

Sam Naji, Gründer von SJN Insights, sieht hier allerdings zwei unterschiedliche Märkte. „Die Nintendo Switch wurde als nagelneue Nintendo-Konsole eingeführt“, sagt er. „Sie wurde speziell entwickelt, um Kinder anzusprechen.“ Nicht ohne Grund gebe es für beide Switch-

Modelle Cartridges: „So können auch jüngere Menschen Spiele kaufen – und sind nicht auf einen digitalen Store angewiesen.“ Die PC-Handhelds und PlayStation Portal seien hingegen primär als Begleitgeräte gedacht – mit dem Ziel, „das Spielerlebnis derjenigen zu verbessern, die sich bereits im Ökosystem dieser Plattformen befinden“. Auch Naji konstatiert, dass gerade viele Hersteller auf den PC-Handheld-Markt drängen – in der Hoffnung, dem Steam Deck Marktanteile abjagen zu können. Dabei können sich die Konkurrenten laut Naji voll und ganz auf die Entwicklung leistungsfähiger Hardware konzentrieren: Die Software wird ja bereits von Steam, GOG und Epic Games abgedeckt. Für Valve bedeute das natürlich auch, dass es am Umsatz auf den Konkurrenzplattformen mitverdient – genau deshalb gibt es sein SteamOS so bereitwillig für die Nutzung frei. Weil die meisten Handheld-PCs mehr als 600 US-Dollar kosten, spricht Naji jedoch von einem „Nischenmarkt ohne großes Wachstumspotenzial“. „Bei diesen Preisen werden sich viele Leute immer noch für einen Gaming-Desktop oder einen Gaming-Laptop entscheiden.“ Zumal auf den Handhelds längst nicht alle neuen AAA-Games flüssig laufen.

„Jüngere SpielerInnen erben die Nintendo-Nostalgie ihrer Eltern“

FRAGMENTIERTE AUFMERKSAMKEIT

Rhys Elliott sieht bei allen Anbietern – ob PC oder Konsole – eine große Gemeinsamkeit. „Sämtliche Plattformbetreiber bemühen sich, ihren Content an zusätzlichen Orten verfügbar zu machen, da die Aufmerksamkeit der VerbraucherInnen immer stärker strapaziert und fragmentiert wird“, sagt der Games Analyst von MIDiA Research. Seine These untermauert Elliott mit verschiedenen Beobachtungen: So würden sich das Steam Deck und andere tragbare PCs als Begleitgeräte zu heimischen Gaming-PCs positionieren. Xbox wiederum habe sich mit der Firma Asus zusammengetan, um das Handheld ROG Ally als Plattform für den Xbox Game Pass zu promoten; PS Portal sei mit Wifi und Cloud-Anbindung ein Begleitgerät der PS5. „Letztendlich spiegeln diese Strategien das übergeordnete Ziel der Branche wider“, sagt Elliott: „Nämlich sicherzustel-

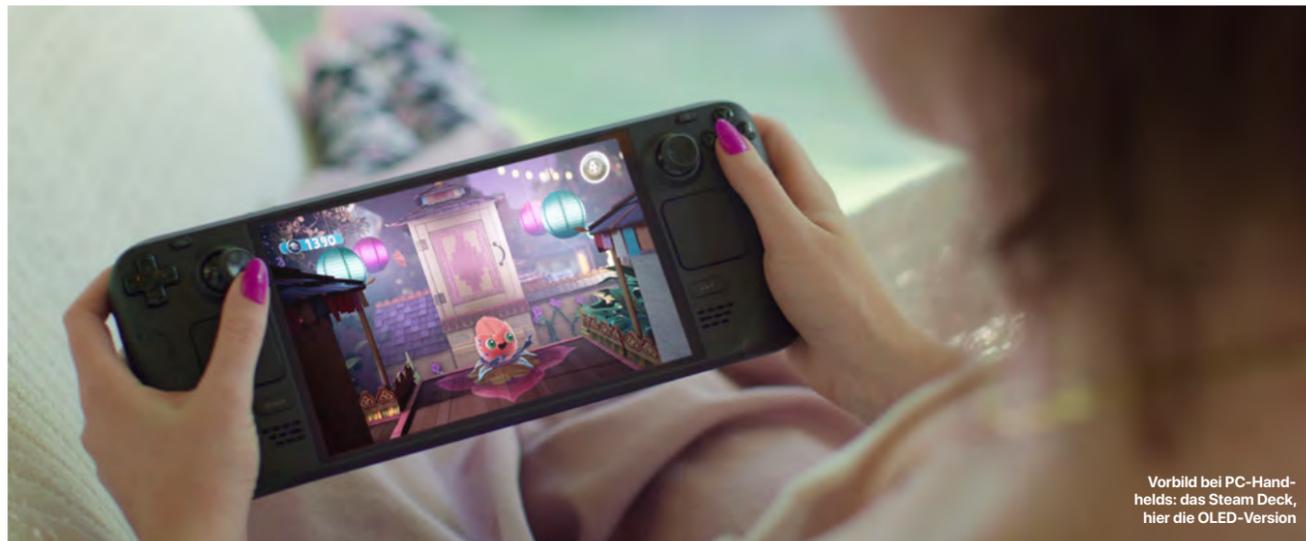


Zusammenarbeit mit Microsoft: das Asus ROG Ally X

Auch mit SteamOS: das Lenovo Legion Go S

Leistungsstärker als der Vorgänger: das MSI Claw 8 AI+

Der Hype ist real: ein erstes Foto der Switch 2



Vorbild bei PC-Handhelds: das Steam Deck, hier die OLED-Version

len, dass die SpielerInnen mit ihren Games verbunden bleiben – egal wo oder wie sie spielen.“ In den letzten Jahren hätten Social Media große Entertainment-Bereiche für sich reklamiert, so Elliott. „Doch Gaming schlägt zurück – und Begleitgeräte sind Bestandteil dieser Strategie.“

Wie passt nun aber die Switch 2 in diese Gemengelage? Wird Nintendos Hybridkonsole womöglich zwischen Handheld-PCs, Smartphones und stationärem Gaming zerrieben? Rhys Elliott glaubt das nicht. „Nintendos einzigartiges Wertversprechen sind sein geistiges Eigentum und seine Marken-Power: Mario, Pokémon, Zelda und dergleichen“, sagt er. „Diese Nintendo-IPs gehören zu den stärksten der Welt.“ Mit seinen Top-Titeln bietet Nintendo den bestmöglichen Einstiegspunkt fürs Gaming. „Jüngere SpielerInnen erben die Nintendo-Nostalgie ihrer Eltern – und der Disney-ähnliche Kreislauf setzt sich fort“, so der Analyst. Schon ein einzelnes Spiel wie Animal Crossing: New Horizons (2020) habe sich über 45 Millionen Mal verkauft „und die Cozy-Gaming-Szene mit voller Wucht mobilisiert“. Will heißen: Keine andere Mobilplattform verfügt über ähnlich zugkräftige Titel.

STARKE MARKE

Wie sein Kollege Rhys Elliott sieht auch Sam Naji hier einen Selbstläufer. „Wir können sicher sein, dass die Switch 2 die am schnellsten verkaufte Konsole aller Zeiten wird“, prognostiziert er. Nintendo habe schließlich eine der besten Unterhaltungsmarken der Welt aufgebaut – „kombiniert mit der Veröffentlichung von erschwinglicher neuer Hardware und der Entwicklung eines Geräts, das die Mobilität von Games perfekt mit den traditionellen Eigenschaften einer Wohnzimmerkonsole verbindet“. Emmanuel Rosier hingegen dämpft etwas die Erwartungen, wenn es um die Marktchancen der Switch 2 geht. „Ohne bahnbrechende Innovationen sehen die VerbraucherInnen möglicherweise wenig Grund für ein Upgrade“, warnt er. Zum einen herrsche Konkurrenz durch die immer leistungsfähigeren PC-Handhelds. Und zum anderen könnten die kostenbewusste Consumer auch weiterhin zur günstigeren Switch 1 greifen – vorausgesetzt, Nintendo lässt diese mittelfristig weiter auf dem Markt.

„Die am schnellsten verkaufte Konsole aller Zeiten“

Wie gut die Switch 2 performt, werden wir schon bald wissen. Doch wo genau liegen die Ambitionen von Microsoft und Sony? „Beide Firmen

gehen den Handheld-Markt mit unterschiedlichen Strategien an, die auf ihre jeweiligen Stärken ausgerichtet sind“, analysiert Joost van Dreunen. Sony sehe Portable Gaming als natürliche Erweiterung seines PlayStation-Ökosystems, mit dem es neue Zielgruppen erreichen und sein bestehendes Spieleportfolio nutzen könne. „Microsoft betrachtet Handhelds als wichtige Infrastruktur für den Xbox Game Pass, der jedes tragbare Gerät in eine potenzielle Xbox-Plattform verwandelt“, sagt van Dreunen. Ähnlich sieht es auch Rhys Elliott. „Sony und Microsoft bringen Begleitgeräte auf den Markt, um ihre Ökosysteme zu stärken“, so der Mann von MIDiA Research. „Aus Sicht dieser Firmen ist die Aufmerksamkeitsökonomie übersättigt. Je mehr Bildschirme die SpielerInnen für ein Game nutzen können, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie wieder eintauchen und Geld ausgeben.“ Mit einem dedizierten Gaming-Handheld setze Sony genau die Strategie fort, die es mit PS Portal begonnen habe. Elliott zitiert, was Hideaki Nishino (Senior Vice President, Global Product Strategy and Management) anlässlich des PS-Portal-Launchs sagte: „Wir wollen nicht so sehr die Rentabilität erhöhen, sondern die Spieldauer mit der PS5. Wenn man überall spielen kann, werden – denke ich – einige Leute definitiv mehr Zeit mit Games verbringen.“ Elliott glaubt, dass eine neue portable PlayStation auf diese „Strategie zur Maximierung des Engagements“ aufbauen wird.

„Der Preis ist ein entscheidender Faktor“

GERINGERES RISIKO

Sam Naji betont, dass bisher noch wenig über die Pläne von Sony und Microsoft bekannt ist. „Viele spekulieren, dass diese Geräte die Xbox-Serie und die PS5 ergänzen werden“, sagt er. So oder so hätten die Konsolengiganten ähnliche Beweggründe, so der Analyst: „Die Größenvorteile bei der Herstellung mobiler Geräte haben diesen Markt für Microsoft und Sony eröffnet; sie können Systeme bauen, die keine Verluste machen.“ Beide Firmen müssten den Investoren zeigen, dass sie technologische Lösungen erschaffen können – jedoch ohne die Risiken und hohen Kosten, die mit der Einführung einer neuen Konsolengeneration verbunden seien. „Beide wollen die Nachfrage nach ihren digitalen Stores steigern, da die Einnahmen höher sind als bei physischen Medien“, ergänzt Naji. „Beide werden ihre Investitionen in Cloud Gaming nutzen wollen.“ Was zähle, sei die Bindung der Kundschaft an diese neuen Technologien. Ansonsten bestünde die Gefahr, dass die Consumer zu konkurrierenden Systemen abwandern.

Aus Sicht von Naji wird der Preis der neuen Handhelds ein entscheidender Faktor sein. „Die VerbraucherInnen von heute kennen sich beim

Preis-Leistungs-Verhältnis sehr gut aus“, betont er. PS Portal habe zum Marktstart 199 US-Dollar gekostet und sich schnell mehr als zwei Millionen Mal verkauft. „Und das, obwohl es sich um ein System handelt, das Technologien ‚von der Stange‘ verwendet“, gibt Naji zu bedenken. Viele Beobachter hätten nicht mit einem Markterfolg gerechnet, „weil PS Portal außer Mobilität nichts Neues bietet“. Sollten Sony und Microsoft ein Handheld mit Docking-Funktion planen, können das schon schwieriger werden, so Naji: „Die VerbraucherInnen erwarten einen Technologiesprung bei der Grafik, der die Existenz einer neuen Konsolengeneration rechtfertigt.“ Emmanuel Rosier von Newzoo glaubt, dass ein PlayStation-Handheld mit nativ laufenden Spielen weitreichende Auswirkungen haben könnte. „Ein solches Gerät würde es den SpielerInnen ermöglichen, auch unterwegs im Sony-Ökosystem zu bleiben. Außerdem würde es die Reibungsverluste für SpielerInnen verringern, die nicht auf ihre PS5 zugreifen können.“ Sony könnte auf diese Weise unmittlbarer mit Geräten wie dem Steam Deck oder der Nintendo Switch konkurrieren, bei denen Tragbarkeit und native Leistung die wichtigsten Verkaufsargumente seien. Microsoft hingegen setze primär auf die Allverfügbarkeit des Xbox Game Pass, sagt Rosier. Durchaus denkbar sei hier ein „Game Pass Portable“-Gerät unter der Marke Xbox, auf dem eine

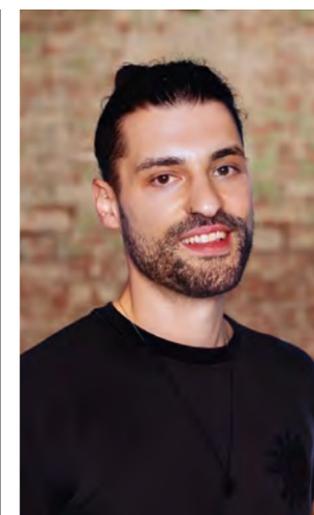
Windows-Version laufe. Mitentscheidend für den Markterfolg sei jedenfalls, dass dieses Gerät wirklich nahtloses Gaming ermögliche, eine robuste Konnektivität mitbringe – und auch beim Preis nicht allzu hoch angesiedelt sei.

BRÜCKENFUNKTION

Rosier glaubt im Übrigen nicht, dass Gaming-Handhelds die stationären Konsolen und PCs verdrängen werden. „Stattdessen dienen sie als Brücke zwischen Bequemlichkeit und Leistung“, so der Analyst. „Sie sind ideal für das Spielen unterwegs oder für Situationen, in denen traditionelle Setups unpraktisch sind.“ Rosier vermutet, dass Portable Gaming künftig noch innovativere Richtungen einschlägt – zum Beispiel mit kompakten VR-Headsets, die drahtlos mit einem Computer im Taschenformat verbunden sind. Sam Naji kann sich gut vorstellen, dass Konsolen-Handhelds den gesamten Spielmarkt vergrößern werden, anstatt ihn zu ersetzen: „Statt dass der Konsolenzyklus zur Hälfte mit einer Pro Edition aufgefrischt wird, könnte eine neue Ära von Konsolen-Handhelds beginnen, die alle zwei bis drei Jahre auf den Markt kommen und die bestehenden und traditionellen Systeme ergänzen.“ Dass die Consumer da mitziehen, sei aber keineswegs ausgemachte Sache. (feh)



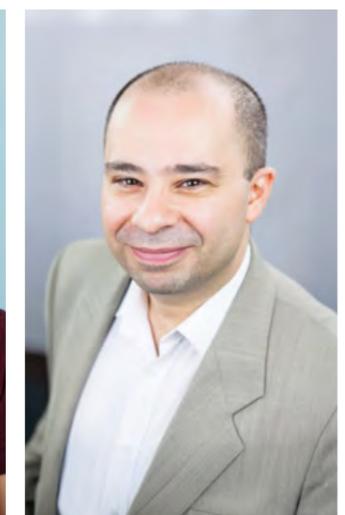
Joost van Dreunen, Aldora: „Den Leistungsunterschied zwischen Handhelds und herkömmlichen Konsolen erheblich verringert“



Rhys Elliott, MIDiA Research: „Der Disney-ähnliche Kreislauf setzt sich fort“



Emmanuel Rosier, Newzoo: „Es bleibt eine große Herausforderung“



Sam Naji, S/JN Insights: „Beide wollen die Nachfrage nach ihren digitalen Stores steigern“

MONSTER HUNTER WILDS



„Der ideale Teil für Neulinge und Solisten“
GAMESWELT

„Der erste Anwärter auf das Spiel des Jahres 2025“
GAME PRO

„Ein Monster Hunter für die Fans“
PC GAMES

28.02.2025

CAPCOM®

PS5 XBOX SERIES X|S STEAM

©CAPCOM

Statistisch gesehen kommen auf eine verkaufte Konsole der Xbox-Series-Reihe rund zwei verkaufte PS5-Geräte (Foto: Microsoft)

Die Zukunft von Microsoft Gaming

Wo steht Microsoft Xbox 2025?

Xbox Game Pass, Entlassungen und Multiplattform-Fokus: Ein bewegtes Jahr 2024 liegt hinter Microsoft Xbox. Doch wohin die Reise geht, zeichnet sich immer deutlicher ab.



Im Winter 2024 startete die nicht unumstrittene Kampagne „This is an Xbox“. Der Tenor: Viele Geräte können Xbox-Inhalte abspielen. Neben der klassischen Heimkonsole Xbox Series S/X wurde zum Beispiel ein Notebook mit der Aufschrift „Dies ist eine Xbox für deinen Schoß“ gezeigt. Gewürzt mit einer gehörigen Portion Selbstironie sorgte die Kampagne für Aufsehen, machte aber auch die zukünftige Entwicklung der Marke Xbox deutlich.

Im hauseigenen Xbox-Wire-Blog äußerte sich Craig McNary, Head of Global Brand & Platform bei Xbox, zum Start der Kampagne und betonte, dass die Zukunft von den Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler bestimmt werde. Wo, wie und mit wem die Konsumenten letztendlich ihre Lieblingsspiele starten, liege ganz bei ihnen. „Wir glauben auch, dass Spiele leicht zugänglich und für jeden verfügbar sein sollten. Ob ihr also eine Xbox-Konsole habt, auf dem PC, mit Samsung Smart TVs, Handhelds, Mobiltelefonen, Amazon Fire TV oder einem Meta Quest-Headset mit Game Pass Ultimate spielt, ihr könnt mit Xbox spielen“, so McNary weiter. Das Signal an die Gaming-Community ist klar: Microsoft will weg vom klassischen Konsolen-Kerngeschäft. Die Marke Xbox ist nicht mehr nur an eine Hardware-Plattform gebunden. Vielmehr bestimmen die Nutzer das Endgerät selbst. Ob zu Hause auf der Couch oder unterwegs – das spielt im Jahr 2025 (scheinbar) keine Rolle mehr. ▶

DIE HÖHE UND TIEFEN DES XBOX GAME PASS

Microsofts wichtigstes Werkzeug bei dieser Ausrichtung ist zweifellos der Xbox Game Pass. Das „Netflix für Games“ erreichte 2024 mit über 34 Millionen Abonnenten einen neuen Höhepunkt und protzte mit Day-One-Releases von Titeln wie „Call of Duty: Black Ops 6“, „Microsoft Flight Simulator 2024“ oder „Indiana Jones und der Große Kreis“. Die milliardenschwere Übernahme von Bethesda und Activision Blizzard hat sich zumindest im Softwarebereich ausgezahlt und Microsoft Gaming das beste Lineup seit Jahren beschert.

Das besagte „Call of Duty: Black Ops 6“ verkaufte sich allein in Deutschland innerhalb weniger Wochen über 600.000-mal und wurde mit Multi-Platin ausgezeichnet. Zum Start lief der Ego-Shooter weltweit rund 60 Prozent besser als „Call of Duty: Modern Warfare 3“ im Vorjahr.

Dies mag auch an den insgesamt positiveren Pressestimmen liegen. „Black Ops 6“ wurde vielerorts als das beste „CoD“ seit Ewigkeiten gefeiert. Insbesondere die gut inszenierte Einzelspielerkampagne wurde abseits der Multiplayer-Features gelobt.

Ein ähnlich positives Bild zeigte sich bei „Indiana Jones und der große Kreis“, das kurz vor Weihnachten die Verkaufscharts stürmte und in den USA nur hinter „Call of Duty: Black Ops 6“ rangierte. Aber auch Titel wie „Stalker 2: Heart of Chernobyl“, „Senua's Saga: Hellblade 2“ oder auch „Palworld“ zählen zu den weiteren großen Game-Pass-Veröffentlichungen im Jahr 2024. Für 2025 steht beispielsweise das von Obsidian Entertainment entwickelte Rollenspiel „Avowed“ bereits in den Startlöchern.

Jetzt könnte man sagen: Läuft doch gut! Allerdings mussten die

User auch für den Xbox Game Pass tiefer in die Tasche greifen und zugleich stärker auf das Kleingedruckte achten. Bereits im Sommer 2023 passte Microsoft seine Preise an, ein Jahr später folgte die erneute Erhöhung und die Einführung der neuen Standard-Stufe. Der Xbox Game Pass Core dient als Einstiegslevel und kostet inzwischen 69,99 Euro im Jahr. Im Preis enthalten: Zugang zu den Online-Funktionen sowie eine kleine Auswahl an Spielen. Spannender wird's bei dem neuen Xbox Game Pass Standard für 12,99 Euro im Monat. Mit diesem haben Abonnenten zwar Zugriff auf die umfangreiche Spiele-Bibliothek – jedoch NICHT auf Day-One-Releases. Produktionen wie „Call of Duty: Black Ops 6“ oder „Indiana Jones und der Große Kreis“ werden dem Angebot erst später hinzugefügt. Zugpferd bleibt der Xbox Game Pass Ultimate. Der Preis wurde von 14,99 auf 17,99 Euro erhöht und ermöglicht neben der Software-Bibliothek auf PC und Konsole auch Cloud-Gaming, EA Play und Day-One-Releases.

„Microsoft will weg vom klassischen Konsolen-Kerngeschäft“

Kurzum: Wer den vollen Service haben wollte, musste 2024 auch deutlich mehr dafür bezahlen. Die „This is an Xbox“-Kampagne zielte eindeutig auf den Xbox Game Pass Ultimate ab. Schließlich sind nur mit diesem Optionen wie Cloud-Gaming und die volle Spieleauswahl überhaupt freigeschaltet. Dass Microsoft an der Preisschraube dreht, scheint nur konsequent: Die Produktionskosten für AAA-Produktionen sind in den letzten Jahren explodiert. Nach neuesten Informationen hat allein die Entwicklung von „Call of Duty: Black Ops Cold War“ (2020) rund 700 Millionen US-Dollar gekostet. Somit ist eine Preiserhöhung zwar wirtschaftlich sicherlich folgerichtig, aber im Sinne der späteren Werbebotschaft problematisch. Auch im Entertainmentbereich häufen sich in letzter Zeit die Preiserhöhungen. Ob Netflix, Disney+ oder Spotify – vielerorts wurden noch mehr Euro (oder Dollar) aus dem Angebot gepresst. Für die Konsumenten stellt

Phil Spencer ist seit über 20 Jahren Teil des Xbox-Teams. Seit 2022 ist Spencer CEO von Microsoft Gaming (Foto: Microsoft)



sich immer häufiger die Frage, wie viel sie bereit sind, monatlich für ihre Unterhaltung auszugeben.

ENTLASSUNGEN NACH GROSSEN AKQUISITIONEN

Zur Wahrheit gehört aber auch, dass Microsoft im Laufe des Kalenderjahres einen Trend fortsetzte: Entlassungen. Bereits 2023 wurden weltweit über 10.000 Stellen abgebaut, im Januar 2024 folgten 1.900 Mitarbeitende bei Microsoft Gaming.

Xbox-Chef Phil Spencer bedankte sich in einer Mitteilung bei den Betroffenen und begründete den Schritt unter anderem damit, dass man in Folge der Akquisitionen Prioritäten setzen musste und auch Überschneidungen ausfindig gemacht habe, um die besten Möglichkeiten auf Wachstum zu haben.

Darüber hinaus betonte Spencer: „Mit Blick in die Zukunft werden wir weiterhin in Bereiche investieren, die unser Geschäft ausbauen und unsere Strategie unterstützen, mehr Spiele für mehr Spieler auf der ganzen Welt bereitzustellen. Obwohl dies ein schwieriger Moment für unser Team ist, bin ich nach wie vor zuversichtlich, dass wir Spiele, Geschichten und Welten entwickeln und pflegen können, die Spieler zusammenbringen.“ Im Mai 2024 schloss Microsoft außerdem vier Entwicklerstudios, darunter Tango Gameworks (bekannt für „Hi-Fi-Rush“ und „The Evil Within“) und Arkane Austin (bekannt für „Redfall“). Im September 2024 wurde eine zweite Entlassungswelle bestätigt, von der rund 650 Personen betroffen waren.

Dieser Prozess des Entschlackens geht auch Anfang 2025 weiter. Bereits im Januar wurden weitere Entlassungen von nicht performanten Mitarbeitenden bestätigt. Wie das Magazin Business Insider

berichtet, wurden die Leistungen der Mitarbeitenden über Monate hinweg ausgewertet. Wie viele Menschen tatsächlich ihren Job verloren haben und ob die Stellen anderweitig besetzt wurden, ist noch unklar. Das Wachstum und die Akquisitionen der letzten Jahre zeigen hier auch ihre Schattenseiten. Insbesondere die Schließung von Tango Gameworks hat in der Gaming-Community für negative Reaktionen gesorgt, da nicht zuletzt „Hi-Fi-Rush“ ein echter Insidertipp war.

WIE SIEHT DIE ZUKUNFT AUS?

Preiserhöhungen beim Xbox Game Pass, Entlassungen hinter den Kulissen: Microsoft setzte 2024 den Weg fort, den es 2023 begonnen hatte. Neben Effizienz und Gewinnmaximierung steht vor allem das Erreichen einer möglichst breiten Zielgruppe im Vordergrund. „Multiplattform“ lautet das Zauberwort für die Xbox-Zukunft. Damit sind nicht nur PC, Xbox-Konsolen und Cloud-Streaming gemeint, sondern auch die PlayStation 5. „Indiana Jones und der Große Kreis“ blieb zunächst außen vor, doch kurz vor der Gamescom 2024 wurde bestätigt, dass das Abenteuer mit einigen Monaten Verspätung auch für Sonys Konsolen-Platzhirsch erscheinen wird.

Auch das für 2025 angekündigte „Doom: The Dark Ages“ wird nicht allein für PC und Xbox Series gelistet, sondern auch für die PlayStation 5. Der Anspruch der Konsolenexklusivität tritt zugunsten einer Multiplattform-Ausrichtung in den Hintergrund und wird vielerorts einer Zeitexklusivität weichen, um das Argument der Day-One-Veröffentlichungen des Xbox Game Pass nicht zu schwächen. Der Weg scheint geebnet und dürfte in den kommenden Jahren durch die bereits bestätigte Einbindung von KI in die Spieleproduktion noch an Fahrt gewinnen. (ob/bpf)



Einer der Winter-Hits 2024/25: „Indiana Jones und der Große Kreis“ wurde von MachineGames, den Machern der „Wolfenstein“-Reihe, entwickelt (Foto: Microsoft)



Ein Verkaufsargument für den Xbox Game Pass im Jahr 2025: Obsidians Rollenspiel „Avowed“ erscheint bereits zum Launch auf Microsofts Abo-Service (Foto: Microsoft)



Die Botschaft der Kampagne „This is an Xbox“: Xbox ist mehr als nur eine Konsole. Die Spiele können auf verschiedenen Plattformen gespielt werden (Foto: Microsoft)

Jordan Mun rasiert sich im ersten Trailer zu „Intergalactic: The Heretic Prophet“ schön provokant die Weltraum-Amazonen-Glatze – und wir finden's sexy!
(Copyright: Naughty Dog / Sony)

Die Sache mit der digitalen Gleichberechtigung

Naughty Dog kündigt mit „Intergalactic“ eine neue Spiel-Marke an – viel 80er-Kult und eine glatzköpfige Tati Gabrielle als Frontfigur inklusive. Ersteres finden viele toll – aber das digitale Konterfei der Darstellerin trifft vor allem auf eins: jede Menge HASS. Warum eigentlich? IGM-Autor Robert Bannert über digitale Gleichberechtigung und ein Medium, das noch viel mehr Mut zu kahlköpfigen, muskelbepackten, vernarbten Heldinnen wagen sollte.

Vor einiger Zeit habe ich mich auf Facebook skeptisch über das neue Naughty-Dog-Projekt „Intergalactic: The Heretic Prophet“ ausgelassen – nicht etwa, weil ich Probleme mit seiner Heldin hätte, sondern weil ich befürchte, es könnte sich um einen Vertreter der bei mir eher ungeliebten Soulsborne-Gattung handeln und ich außerdem mit der extremen 80er-Verkultung im Trailer fremdle. Inzwischen bereue ich das fast schon wieder – denn der Hass, der „Intergalactic“ wegen seiner weiblichen Front-Figur seitdem gegensätzlich ist mir so dermaßen zuwider, dass ich mich schon fast dafür schäme, Teil der hier vor allem ätzenden, pöbelnden Gaming-Community zu sein. Nicht nur, dass ich „Intergalactic“-Darstellerin Tati Gabrielle sehr mag und ihr glatzköpfiges, durchtrainiertes Badass-Spiele-Pendant sogar richtig sexy finde – vor allem verstehe ich nicht, warum es auf einmal ein Problem darstellen sollte, eine Frau zu spielen. Und zwar mal kei-

ne, die aus dem Barbie-Baukasten für digitale Selbstbefriedigungstrips kommt. Sondern eine Dame, die genauso lebendig und ihrem Spiel-Umfeld angepasst wirkt, wie das sonst bei einer männlichen Figur der Fall wäre. Warum darf eine Cirilla von Cintra als Hauptfigur nicht ähnlich kaputt und kampfgestählt aussehen wie Geralt? Und warum ist sie deshalb bitte gleich unattraktiv? Den vernarbten, verlebten Hexer jedenfalls haben eine ganze Menge Damen für seeehr sexy gehalten – und ihn auch gerne gespielt. Und nur um Missverständnissen vorzubeugen: Nein, meine Herrn, Eurer Freundin wächst kein Penis, wenn sie Geralt spielt – und Euch fällt er auch nicht ab, wenn Ihr Euch darauf einlasst, in die Rolle von Ciri zu schlüpfen. Und falls Ihr dennoch fest daran glauben solltet, dass das passieren könnte: Hey, keine Panik – dann zockt Ihr eben einfach wieder „Witcher 3“ – und schon wächst Euch ein neuer!



Abgesehen von Helden Jordan lockt der „Intergalactic“-Trailer auch mit jeder Menge 80er-Jahre-Reizstoffen – wie einem Porsche-Raumschiff (Copyright: Naughty Dog / Sony)



„Intergalactic“-Heldin Jordan A. Mun wird von US-Darstellerin Tati Gabrielle („Sabrina“, „Uncharted“) gespielt (Copyright: Naughty Dog / Sony)

Also alles bestens? Schön wär's – doch ganz so leicht zu überzeugen ist die hartnäckige „Ich falle lieber tot um, als eine Frau zu spielen!“-Front eben doch nicht. Und einfach tot umfallen wollen sie dann leider ebensowenig. Stattdessen krakeelen, keifen und giften sie weiter – und das Risiko, dass die Popkultur und damit letztlich auch die Kultur im Allgemeinen durch ihr Verhalten langfristig Schaden nimmt, ist leider sehr real. Denn hätte die geifernde Meute schon in den 80ern und 90ern die Möglichkeit gehabt, sich derart zu echauffieren, hätte sich die Entertainment-Subculture vielleicht gar nicht erst bis zu dem Punkt entwickeln können, an dem sie sich aktuell befindet. Und hätte es Filme wie die „Alien“-Reihe in der Form wahrscheinlich gar nicht gegeben. Oder „Terminator“. Und Spiele, die aus den hier etablierten, starken Frauen-Rollen hervorgegangen sind.

Niemals hätte ich es für möglich gehalten, dass ich mich über drei Jahrzehnte nach dem Debüt dieser Filme online mit irgendwelchen unverbesslichen Ignoranten über z.B. die Rollen-Verteilung in „Masters of the Universe“ streiten würde. Weil ich es absolut begrüßenswert finde, dass Charaktere wie Teela oder Evil-Lyn in der Fortsetzung der Zeichentrickserie die Muskelberge auf die hinteren Ränge verdrängen dürfen. Und dass Man-at-Arms in der anstehenden Realverfilmung nicht von einem Weißen, sondern von Idris Elba gespielt wird. Andere stürmen da natürlich sofort aggressiv um sich ballend die Barrikaden – und in den digitalen Schlagabtausch steigen sie dann mit „Argumenten“ wie „In der Vorlage war er aber weiß!“.

Oder: „Elba kann ja stattdessen Beast-Man oder Trap-Jaw spielen!“ Ach so, klar – Monster darf Elba natürlich spielen – aber keinen Menschen oder wirklich wichtigen Charakter bitte!

Auch beliebt: „Wenn Schwarze den Weißen eine Rolle klauen, dann ist das auch Rassismus!“.

Und dann natürlich noch: „Ich habe nichts gegen Frauen oder Schwarze – aber das ist alles so aufgezwungen!“.

Wenn ich ihnen dann z.B. zu erklären versuche, dass man einen Stoff

wie „He-Man“ 2025 unmöglich so umsetzen kann wie die schon in den 80er-Jahren rassistische Action-Figuren- und Zeichentrick-Vorlage und es eben die einzige Alternative wäre, den Stoff gar nicht erst neu umzusetzen, dann gehen sie darauf nicht weiter ein – oder servieren mir einfach die obligatorischen Lach-Smileys ... also diese infernalischen Grinse-Geburten aus den niedersten Niederungen der Social-Media-Hölle, die man meistens dann beschwört, wenn man an echtem Austausch schon lange nicht mehr interessiert ist und einfach nur noch giftige Häme auf den anderen herabregnen lassen möchte.

ICH WILL SO GERNE EIN ARSCHLOCH SEIN!

In solchen Momenten frage ich mich, ob diese Leute aus dem TV-, Kino- und Spiele-Programm, das damals auch der kleine Robert genießen durfte, die falschen Schlüsse gezogen haben – oder eben ich selber. Für mich waren Figuren wie He-Man kaum mehr als (pre-)pubertäre, Testosteron-geschwängerte Heranwachsenden-Fantasien, die mir zwar Spaß gemacht haben, deren Body-Building-Werte-Kosmos ich aber niemals auf die Realität übertragen habe. Ebensowenig hätte ich in „Star Wars“ dem bösen Imperium die Daumen gedrückt – ganz gleich, wie cool ich Darth Vader damals auch fand. Weil ich eben gleichzeitig verstanden hatte, dass in Wahrheit natürlich er und sein galaktisches Nazi-Pack die großen Loser waren ... und nicht die

kleine Rebellen-Allianz. Damals dachte ich noch, dass jeder andere, der die gleichen Medien und Marken konsumiert, zwangsläufig auch ähnlich denken und ähnlich drauf sein müsste wie ich. Heute weiß ich, dass vermutlich schon damals eine Menge andere den Entschluss gefasst hatten, sich auf die Seite der Arschlöcher zu schlagen. Und sich nicht deshalb in der Mucki-Bude stahlharte Muskeln anzutrainieren, um wie He-Man die Schwachen zu verteidigen – sondern weil sie ganz einfach jeden damit verdreschen und unterdrücken wollten, der in IHREN AUGEN das Böse darstellt. Will heißen: ihnen unbequem ist. Irgendwann wurde dann aus der vielleicht noch ansatzweise verständlichen Lust auf Widerstand und Ungehorsam eine so ernsthafte „Sympathy for the Devil“, dass man einfach auf der dunklen Seite der Macht geblieben ist. Und wer bisher noch ein biiiiischen daran gezweifelt hat, ob sich diese Strategie auf Dauer auszahlen würde, der

sieht sich jetzt offenbar endgültig darin bestätigt: Ein Arschloch sein – NUR DAS zahlt sich auf Dauer aus! Elon Musk, Trump & Co. sind die Imperatoren und Sith-Lords der neuen Zeit – und ich bin mit dabei! Wie geil!

DIE WELT IST KEIN SPIEL

Nur: Die Welt ist eben KEIN Videospiele. Ja, in endzeitigen Game-Szenarien mag es für eine Weile Spaß machen, mal so richtig die Wildsau rauszulassen. Sich als Super-Arschloch auszutoben, das ohne Reue unterdrückt und meuchelt, rücksichtslos Reichtum anhäuft und am Schluss als unangefochtener Ober-Kotzbrocken auf dem Thron sitzt. Aber in der Realität macht Endzeit verdammt wenig Spaß – denn die Chance, dass man zu den Opfern gehört, ist weitaus größer als die, einer der wenigen verbliebenen Gewinner zu sein. Und diese Gewinner teilen

„Warum überhaupt noch auf irgendwen Rücksicht nehmen?“

nicht – sie locken und verführen zwar mit der Verheißung von Reichtum ... aber sie lösen dieses Versprechen niemals ein. Aber auch das wird in der schönen, neuen Egoismus-Kultur natürlich geflissentlich ignoriert. Vielleicht deshalb, weil die moderne Anonymisierung der Kommunikation auch ihre zunehmende Vergrobschlächtigung mit sich gebracht hat. Weil man im digitalen Raum keine oder zumindest kaum Konsequenzen fürchten müssen, verlieren viele von uns nach dem Login bei FB, X, Insta & Co. offenbar sehr schnell ihre Empathie – also ihre Fähigkeit, sich in andere hinein zu versetzen. Ein Talent, mit dem uns die Evolution nicht nur ausgestattet hat, um andere zu übervorteilen und in den Abgrund zu kicken – sondern vor allem, weil es die Stärkung des Sozial-Verbands mit sich bringt, ohne den wir auf Dauer nicht existieren können. Aber wozu überhaupt noch einen Sozial-Verband pflegen, wenn heute jeder der Gottkönig seiner eigenen Bubble sein kann? Warum überhaupt noch auf irgendwen Rücksicht nehmen und sich in andere hineinversetzen?

Mein Tipp: Nutzt doch die Möglichkeiten, die Euch die digitale Welt bietet, bitte nicht nur dafür, um Euch zu ignoranten Mochtegern-Götzen zu erheben – sondern nutzt sie, um Eure Empathie sogar noch weiter zu stärken! Zum Beispiel, indem ihr mithilfe eines Spiels einfach mal in die Stiefel eines Vertreters des anderen Geschlechts schlüpft! Im echten Leben geht das leider noch nicht auf Knopfdruck – hier schon. Und wenn Ihr den Griff zum PlayStation-Pad ausnahmsweise mal nicht als die Möglichkeit versteht, in die Macht-Fantasie zu schlüpfen, der ihr sowieso immer nachhängt, sondern vielmehr als Chance, eine neue Erfahrung zu machen – wenn Ihr es nur zulässt – vielleicht könnte das Euer Leben ja sogar bereichern? Pen-and-Paper-Rollenspieler machen das übrigens schon seit Jahrzehnten regelmäßig – also für das Spiel in die Rolle des anderen Geschlechts schlüpfen. Und ich bin mir ziemlich sicher, dass ich nur gaaaanz wenige Männer kenne, denen deshalb eine Vagina gewachsen ist.

Also: Nur Mut! Denn nein – es fliegt Euch NICHT der Penis weg, wenn Ihr eine glatzköpfige Frau spielt! Das passiert nur, wenn Ihr zu viel Gluten esst! (rb)



Viele Serien-Fans rebellieren, weil für „Witcher 4“ Geralts ehemaliges Mündel Cirilla die Heldenrolle übernimmt. Die Kritik: Nicht hübsch genug! Ist ne Frau! Und überhaupt! (Copyright: CD Projekt)

12 IGM 06 / 2014
STORY

Spielen mit Stil

Die wachsende Bedeutung des Macs als Spiele-Plattform



Elder Scrolls Online, Tropico 5, Die Sims 4, Diablo 3: Reaper of Souls: Einige der wichtigsten PC-Spiele dieses Jahres erscheinen zusätzlich für MAC OS. Zudem bemühen sich Indie-Publisher darum, ihre Titel für die MAC-Plattform verfügbar zu machen, und der Apple-eigene Mac-AppStore quillt über vor gehaltvollen und peppigen Spielen. Machen iMAC & Co den Windows-Kisten ernsthaft Konkurrenz in Sachen Gaming? IGM hat sich im Apple-Markt umgeschaut.

Als Apple im Sommer 2008 seinen iOS-AppStore eröffnete, dachten vermutlich weder der damalige Firmenchef Steve Jobs noch seine Manager an den Spiele-Markt. Doch der immense Erfolg von Spiele-Apps für iPhone und iPad überzeugte die Firma davon, sich um das boomende Software-Segment zu kümmern. Zwar verkauft Apple bis heute keinen Games-Controller fürs iPhone, doch mit dem Game Center gibt es einen tauglichen Social-Media-Dienst für iOS-Spieler, und im iOS-AppStore prangen zunehmend Spiele-Promotionen auf der Startseite.

NEUE MÄRKTE

Entsprechend räumte Apple dem Games-Segment im Mac-AppStore beachtlichen Raum ein. Der 2011 gestartete Download-Shop für MAC OS X ist

nach dem Vorbild des iOS-AppStores gestaltet, Mac-Besitzer finden hier ein wachsendes Portfolio an Anwendungs- und Spiele-Software. Der Mac-Besitzer lädt AAA-Titel à la „Borderlands 2“ und „Tropico 4“ herunter, er freut sich über Indie-Perlen wie „Gomo“, „Year Walk“ und „Secrets of Rætikon“, über gehaltvolle Casual-Titel à la „Sparkle 2“. Beinahe jeder Games-Geschmack wird bedient, vergessen sind die Zeiten, in denen Mac-Nutzer zwischen „Warcraft 3“ und einem „Pac-Man“-Clon wählen konnten. Dabei sind die Mac-Store-Preise höher als im iOS-AppStore und ähnlich hoch wie die Preise für Mac-Spiele in Download-Shops wie STEAM und GOG. Die Popularität der Mac-Spiele in den Online-Läden hat indes eine Schattenseite. Marcel Mechler, Marketing- und PR-Beauftragter des Heidelberger

Software-Publishers Application Systems (ASH), meint, das wachsende Angebot erschwere es den kleineren Anbietern, wahrgenommen zu werden. „Die Goldgräberzeit der frühen Jahre ist vorbei, als die Mac-Nutzer sich über die wenigen angebotenen Spiele freuten. Heute muss man auf Masse setzen.“ Immerhin spielt das Freemium-Vertriebsmodell im Mac-AppStore noch keine dominierende Rolle, wie es im Pendant für iPhone und iPad der Fall ist. Mechler beobachtet eine Orientierung der Spieler in Richtung günstiger Casual-Spiele. „AAA-Titel sind heute nicht mehr so wichtig, der typische Mac-Spieler hat ein geringes Zeitbudget und erwartet im Mac-Store niedrige Preise.“

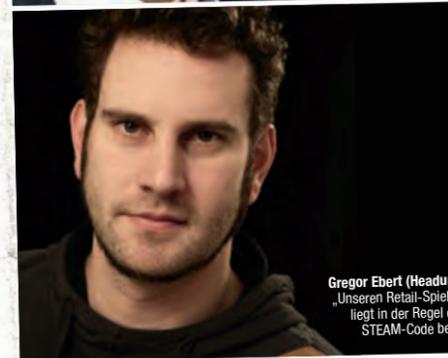
Dennoch steht aktuell das neue „Tomb Raider“ auf Platz 10 der Spiele-Hitliste im Mac-Store, gefolgt von „Civilization 5“, „BioShock“ und mehreren „Lego“-Spielen. Der Hamburger Publisher Daedalic verkauft die meisten seiner Spiele gleichfalls für MAC OS: via Handel und via Online-Shops. „Der Mac ist eine veritable Größe als Games-Plattform“, erläutert Unternehmenssprecher Claas Wolter. „Wir versuchen möglichst alle unsere Titel für den Mac anzubieten.“ Entsprechend kann



Der MAC-AppStore enthält zahlreiche Portierungen von iOS- und Windows-Spielen



Marcel Mechler (ASH): „Triple-A-Titel sind heute nicht mehr so wichtig im Mac-Markt“



Gregor Ebert (Headup): „Unsere Retail-Spiele liegen in der Regel ein STEAM-Code bei.“

man via Mac-Shop, STEAM und GOG die drei „Deponia“-Adventures kaufen, ebenso das pfiffige „Gomo“, „Journey of a Roach“ und „Memoria“. Daedalic-Chef Carsten Fichtelmann freut sich über den steigenden Anteil abgesetzter Mac-Spiele: „Seit der Einführung des iPads gibt Apple im Spiele-Bereich viel mehr Gas, und der Mac-Store ist ein funktionierender weltweiter Marktplatz, das sollte man nicht unterschätzen.“

Die Goldgräberzeit im MAC-AppStore ist vorbei

Der Dürener Publisher Headup Games setzt im Digital-Vertrieb seiner Mac- und PC-Spiele vornehmlich auf den STEAM-Shop. Das vielgelobte Adventure „The Inner World“ ist via STEAM, GOG

und Mac-AppStore verfügbar, darüber hinaus werden die von iOS auf MAC OS portierten Titel „Sunny Hillride“ und „Bridge Constructor“ stark nachgefragt. „Wir portieren die Spiele nicht selbst, sondern übernehmen die Spiele unserer Lizenzpartner“, so Pressesprecher Gregor Ebert. „Wenn zusätzlich zur PC-Version eine Mac-Version des Spiels verfügbar ist, dann vertreiben wir die genauso gern.“

Triple-A-Titel sind heute nicht mehr so wichtig im Mac-Markt

LEICHTERE PORTIERUNG

Daedalic passt seine Spiele meist selbst an die Mac-Plattform an, wobei aktuelle Spiele-Engines wie Unity die Umsetzung erleichtern. Firmen wie Take-Two und Ubisoft beauftragen häufig Fremdfirmen mit der Portierung, etwa die britischen Publisher Feral Interactive oder das texanische Unternehmen Aspyr Media, die PC-Spiele wie „Rayman Origins“ und „BioShock“ lizensieren und dazu Mac-Versionen anfertigen. Hierzulande kooperiert Application Systems mit beiden Firmen, um Mac-Spiele in die Läden und Online-Shops zu bringen. Während ASH spezielle Retail-Versionen von Mac-Spielen anbietet, setzen andere Publisher auf Hybrid-DVDs, das heißt auf Datenträger mit der Windows- und der MAC-OS-Version. EA verkauft „Die Sims 3“ und sämtliche Add-ons in Form von Hybrid-DVDs, „Fifa 14“ und „SimCity“ hingegen sind separate Entwicklungen, die zu einem späteren Termin veröffentlicht wurden. „Diablo“-Hersteller Blizzard ist vermutlich die hartnäckigste Mac-Spiele-Firma, praktisch alle relevanten Titel hat der kalifornische Hersteller in Form von Hybrid-DVDs im Handel veröffentlicht. Mit den richtigen Programmierwerkzeugen ist die Anpassung an die Mac-Plattform offenbar kein großes Problem. „Für The Inner World wurde auf Basis unter anderem von Adobe Flash eine komplett eigene Engine entwickelt“, sagt Gregor Ebert. Im STEAM-Shop sind rund 40 Prozent aller angebotenen Spiele zusätzlich für MAC OS verfügbar, darunter viele Independent-Titel, etwa das Strategiespiel „The Banner Saga“ und das prämierte „Gone home“. „Der Mac ist eine prima Spiele-Plattform, viele Entwickler schwärmen von der Entwicklungsumgebung“, so Ebert.

DIE LAUFWERKSFRAGE

Die Hardware der aktuellen iMacs eignet sich besonders gut zum Spielen, der iMac 27 enthält op-

tional eine GeForce-GTX-780-Grafikkarte von Nvidia, damit läuft das technisch anspruchsvolle „The Elder Scrolls Online“ geschmeidig auf höchster Detailstufe. Selbst mit älteren iMacs und kostengünstigen Mac minis kann man gut spielen, wobei die Mac-Anschaffungspreise deutlich höher ausfallen als bei Windows-PCs. Kaum ein Mac-Fan kauft sich seinen Rechner vornehmlich zum Spielen. „Der typische Mac-Nutzer ist zwischen 20 und 50 Jahre alt und kein Hardcore-Gamer“, weiß ASH-Mitarbeiter Mechler. „Er möchte hin und wieder ein bisschen spielen, wobei er seine Spiele am liebsten aus einem der Shops lädt, wie er es vom iPhone gewohnt ist.“

Die Bevorzugung von Download-Spielen hat einen praktischen Grund: Seit Herbst 2012 enthalten die Mac-Modelle kein DVD-Laufwerk mehr. Wer Daedalics „Blackguards“ installieren möchte, guckt beim Auspacken in die Röhre: die DVD liegt drin, ein Download-Code fehlt. Claas Wolter versichert, die Support-Abteilung werde in diesem Fall einen Download-Code zur Verfügung stellen. Headup Games stattet die meisten seiner Retail-Boxen mit zusätzlichen STEAM-Codes aus, nicht zuletzt „wegen der praktischen Update-Funktion und der Achievements“, wie Gregor Ebert erläutert. Bei den Spielen von Application Systems gehört der Download-Code gleichfalls als Dreingabe zur Retail-Verpackung. „Wir legen zwar noch eine DVD bei, doch die wird über kurz oder lang verschwinden, im Mac-relevanten Markt früher als im Windows-Markt“, betont Marcel Mechler.

Download-Code als Dreingabe zur Retail-Verpackung

Doch nicht überall scheint das Mac-Spiele-Geschäft für Freude zu sorgen. In der aktuellen Release-Liste von Ubisoft gibt es keinen Mac-Titel, im firmeneigenen Download-Shop Uplay-Shop fehlt die MAC-OS-Plattform. Dabei hatte Ubisoft vor einigen Jahren mit „Die Siedler 7“ und „Assassin's Creed 2“ große Spiele für die edlen Apple-Computer veröffentlicht. Eine Grundsatzentscheidung gegen MAC OS schließt ein Firmensprecher aus, vermutlich ist das Mac-Geschäft einfach zu unwichtig im Vergleich mit den Plattformen PC, PlayStation und Xbox. Der Marktanteil von MAC OS liegt hierzulande, trotz des schrumpfenden PC-Desktop-Marktes, bei deutlich unter acht Prozent. (pk)

Ungeheuer gut

MONSTER HUNTER WILDS



Wer einmal eine Jagd im neuen Teil der „Monster Hunter“-Reihe erlebt hat, kommt nicht mehr davon los. Die Hatz auf die gigantischen Kreaturen ist spannender und abwechslungsreicher denn je und macht sowohl im Team als auch im Alleingang einen Riesenspaß!

Die Verbotenen Lande tragen ihren Namen nicht ohne Grund. Schließlich lauern in diesem noch unerforschten Teil der Welt von „Monster Hunter Wilds“ unzählige Gefahren wie tödliche Sandstürme, heftige Blitzgewitter und nicht zuletzt zahlreiche, teils gigantische Gegner, die Menschen zum Fressen gernhaben. Für die Spieler ist die Region aber gerade deshalb ein wahres Paradies. Denn wie es sich für die Serie gehört, übernehmen sie die Rolle eines Monsterjägers, der die Bestien zur Strecke bringen und ihre Körperteile in immer bessere Ausrüstung ummünzen muss.

Die spektakuläre Monsterjagd ist natürlich einer der wichtigsten Bestandteile von „Monster Hunter Wilds“. Das Angebot an Widersachern ist riesig und umfasst auch einige brandneue Exemplare aus der Kategorie „Große Monster“. Da wäre zum Beispiel der Wüstenwurm Balahara, der unter anderem diese Treibsandgruben erzeugen kann, oder der amphibische Chatacabra, der mit seiner riesigen Zunge an einen Megafrosch erinnert. Eine Besonderheit ist auch der Doshaguma, der äußerlich am ehesten einem Bären ähnelt. Er jagt im Rudel, weshalb der Spieler bei ihm eine der vielen neuen Jägerfähigkeiten einsetzen muss, um den Alpha von der Gruppe zu trennen und ihn schließlich im Duell zu stellen. Neben diesen und vielen weiteren neuen Monstern dürfen sich die Spieler auch auf die Rückkehr zahlreicher Fan-Favoriten wie den feuerspeienden Wyvern Rathalos oder den besonders stark gepanzerten Gravios freuen.

Für die Jagd steht den Spielern wie gewohnt ein reichhaltiges Arsenal zur Verfügung, das allein 14 Waffentypen umfasst – vom Langschwert über Hammer, Doppelklinge und Lanze bis hin zum Bogengewehr. Hinzu kommen zahlreiche herstellbare Verbrauchsgüter wie Fassbomben, Fangnetze und vieles mehr. Zur Ausrüstung gehört auch wieder die Schleuder, die verschiedene Munitionssorten verschießt und nun zusätzlich über eine Greifhakenfunktion verfügt, mit der die Spieler auch weiter entfernte Hilfsobjekte einsammeln können. Oder sie aktivieren damit

an bestimmten Stellen Umgebungsobjekte, sodass zum Beispiel ein loser Felsbrocken auf das gerade gejagte Monster plumpst. Mindestens genauso wichtig und vor allem beim Aufspüren der Monster hilfreich ist der Saikrii, das treue Reittier des Jägers. Mit ihm sind die Spieler nicht nur schneller unterwegs und können sich im Notfall fix zurückziehen, wenn ein Kampf mal schlecht läuft. Der Saikrii ermöglicht auch spezielle Angriffsarten, die das ohnehin schon große Repertoire des Waffenarsenals noch einmal erweitern.

Die Jagden in der offenen Spielwelt, die trotz vieler Gefahren mit wunderschönen Umgebungen und einzigartiger Flora und Fauna zum Verweilen einlädt, werden in „Monster Hunter Wilds“ einerseits abwechslungsreicher, aber auch zugänglicher. So hilft das neue Fokussystem dabei, Schwachstellen effektiver anzugreifen, um Bonussschaden zu erzielen. Der bereits aus früheren Teilen der „Monster Hunter“-Reihe bekannte Palico, ein katzenähnlicher NPC-Helfer, ist nun noch effektiver beim Legen von Fallen, beim Abwehren von ausknockenden Monsterattacken oder beim Heilen im Notfall. Die vielleicht wichtigste Neuerung ist, dass nun auch Solospieler bis zu drei Hilfsjäger an ihre Seite rufen können, was so manchen schweren Brocken etwas leichter macht. Wer möchte, kann natürlich auch im Online-Koop mit bis zu drei Freunden auf die Jagd gehen. Freie Plätze werden auf Wunsch mit computergesteuerten Jägern aufgefüllt.

Bei „Monster Hunter Wilds“ geht es natürlich nicht nur um Monsterjagd in einer offenen Spielwelt, sondern auch um eine spannende Geschichte, die eine Vielzahl abwechslungsreicher Missionen bietet. Entwickler Capcom legt dabei großen Wert auf eine cineastische Inszenierung, die mit interaktiven Verfolgungsjagden, fetten Bosskämpfen und spannenden Story-Wendungen aufwartet. Auch damit gelingt Capcom eine satte Steigerung zum bisherigen Serienprimus „Monster Hunter World“, die Fans der Reihe und Action-Liebhaber im Allgemeinen begeistern wird.

UNSER FAZIT:

Mit „Monster Hunter Wilds“ liefert Capcom nicht weniger als den neuen Serienprimus ab! Das Action-RPG überzeugt mit einer cineastisch inszenierten Story und starker Grafik ebenso wie mit facettenreichen und spektakulären Monsterjagden, die Solospieler und Koop-Freunde gleichermaßen in ihren Bann ziehen werden.

VERKAUFSARGUMENTE:

- Packende Monsterkämpfe mit vielen spektakulären neuen und legendären Monstern
- Vielseitiges, umfangreich individualisierbares Angebot an Waffen, Rüstungen, Tools und Gadgets
- Spannende, cineastisch inszenierte Geschichte in einer wunderschönen, lebendigen Open World

GENRE:
ACTION-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER:
CAPCOM

PUBLISHER:
CAPCOM

VERTRIEB:
AK TRONIC

USK: AB 12 JAHREN

RELEASE: 28.02.2025

UVP: AB 70 EURO

PLATTFORM:

PS5
XBOX SERIES X|S
PC

TRAILER:



IGM ORDETTIPP:

A+



XGIMI Ascend plus Aura 2

Hersteller: XGIMI
 Geeignet für: Beliebige Projektoren
 EVT: Ascend: 2025 / Aura 2: Bereits erhältlich
 UVP: Noch unklar / Aura 2: ca. 2.900 Euro

Auf der diesjährigen CES in Las Vegas wurden wieder viele spannende und innovative Produkte vorgestellt. Eines davon ist der Ascend des chinesischen Heimkinospezialisten XGIMI, eine Kombination aus einer sogenannten Ambient-Light-Rejection-Leinwand und einer 60-Watt-Soundbar von Harman Kardon. Beide Geräte sind in einer rechteckigen Basis vereint, die dank hochwertiger Materialien und dezenter Farbgebung eine schicke 90er-Jahre-Retro-Ästhetik ausstrahlt. Platziert wird der Ascend wahlweise auf einem vorhandenen Möbelstück, direkt auf dem Boden oder aber leicht erhöht über dem Boden. Für letztere Variante liefert der Hersteller vier stabile Standfüße gleich mit. Größter Vorteil gegenüber anderen Leinwänden: Weder Bohren noch eine zeitaufwendige Wandmontage sind nötig. Der Ascend muss nur kurz aufgestellt und mit Strom versorgt werden, schon kann es losgehen. Mit Hilfe einer zweiten Person lässt sich der Ascend zudem schnell im Raum umpositionieren – zum Beispiel, wenn sich die Möblierung im Wohnzimmer verändert hat.

Die Interaktion mit dem 2-in-1-Gerät erfolgt über eine spezielle Fernbedienung, mit der nicht nur das integrierte Soundsystem gesteuert, sondern auch die 100 Zoll große Leinwand ein- und ausgefahren werden kann. Letztere verfügt über einen breiten Betrachtungswinkel und setzt auf eine spezielle Kontrasttechnologie, um das Umgebungslicht ef-

ektiv auszublenden. Aber auch bei Tageslicht lässt sich der Ascend problemlos betreiben. Praktisch: Auf Wunsch kann die Leinwand auf nur ein Drittel der Gesamtprojektionsfläche ausgefahren werden. Diese Konfiguration bietet sich zum Beispiel an, wenn man das Video eines Lagerfeuers oder eines Aquariums auf die Leinwand projizieren möchte. Einen Preis für das bereits mit zahlreichen CES-Awards ausgezeichnete Gerät nennt XGIMI noch nicht. Wir rechnen jedoch mit einem vierstelligen Betrag.

Der Ascend lässt sich ideal mit dem neuen Ultra-Kurzstanzprojektor Aura 2 von XGIMI kombinieren, denn der Aura 2 kann in einem Abstand von nur 17,8 cm zur Leinwand auf dem Boden aufgestellt werden und wirft dann ein Bild in gestochen scharfer 4K-Auflösung auf die Projektionsfläche. Weitere Highlights des Aura 2 sind die sich automatisch öffnende und schließende Linienabdeckung, eine Helligkeit von 2300 ISO Lumen sowie die volle Unterstützung der Heimkino-Standards Dolby Vision, Dolby Atmos und IMAX Enhanced. Auch die Anschlussvielfalt kann sich sehen lassen und umfasst drei HDMI-Ports (einer davon mit eARC-Unterstützung), einen optischen Ausgang, einen Klinkestecker-Ausgang sowie einen LAN-Port. Hinzu kommen die Unterstützung von WiFi 6 und Bluetooth 5.2. Preislich liegt der Aura 2, der von vielen Fachmagazinen mit „Sehr Gut“ bewertet wurde, derzeit bei rund 2.900 Euro. (soe/bpf)



So sieht die Leinwand in voll ausgefahrenem Zustand aus. Direkt davor auf dem Boden: der Ultra-Kurzstanzprojektor AURA 2



Wer den Ascend nicht direkt auf den Boden stellen möchte, montiert die mitgelieferten, optisch eleganten Standfüße



Der XGIMI Aura 2 kann Bildmaterial auf bis zu 150 Zoll große Flächen projizieren. Beim Gaming beträgt die Latenz nur 20 Millisekunden

AUSGEWÄHLTE GAMES AUF EINEN BLICK

TITEL	PLATTFORM	PUBLISHER / VERTRIEB	ORDERTIPP	RELEASE
Kingdom Come: Deliverance II	PS5, Xbox Series X, PC	Deep Silver / Plaion	A+	04.02.2025
Catan – Standard Edition (CIAB)	Switch	Flashpoint	B	06.02.2025
Deliver us the Moon	PS5	Flashpoint	B	06.02.2025
Ambulance Life: A Paramedic Simulator	PS5, Xbox Series X, PC	Aesir Interactive / Nacon	A+	06.02.2025
Sid Meier's Civilization VII	PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, Switch, PC	2K Games / Take-Two	A+	11.02.2025
Phantom Breaker: Battle Grounds Ultimate	PS5, Switch	Flashpoint	B	13.02.2025
Avowed	Xbox Series X, PC	Obsidian / Xbox Game Studios	A+	18.02.2025
Secret Neighbor + Hello Engineer	Switch	Flashpoint	B	21.02.2025
Graveyard Keeper: Undead Edition	Switch	Flashpoint	B	21.02.2025
Like a Dragon: Pirate Yakuza in Hawaii	PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, PC	Sega / Plaion	A+	21.02.2025
Shred 2 in 1 Game (CIAB)	Switch	Flashpoint	B	21.02.2025
The Plucky Squire	PS5, Switch	Flashpoint	B+	21.02.2025
Railroads Online – Pioneer Edition	PS5	Stefan Keinberger / astragon	B+	27.02.2025
PGA Tour 2K25 Standard Edition	PS5, Xbox Series X, PC	2K Games / Take-Two	A	28.02.2025
Monster Hunter Wilds	PS5, Xbox Series X, PC	Capcom / ak tronic	A+	28.02.2025
Killing Floor 3	PS5, Xbox Series X, PC	Tripwire / Plaion	B+	März 2025
Commandos: Origins	PS5, Xbox Series X, PC	Kalypso Media / Play Art	A+	März 2025
Yu-Gi-Oh! Early Days Collection	Switch	Konami / Flashpoint	A	04.03.2025
Two Point Museum – Explorer Edition	PS5, Xbox Series X, PC	Sega / Plaion	B+	04.03.2025
Split Fiction	PS5, Xbox Series X, PC	Electronic Arts	A+	06.03.2025
Eldrador® Creatures Shadowfall	PS5, Switch	Wild River Games / ak tronic	A	06.03.2025
Suikoden 1&2 HD Remaster: Day 1	PS5, Xbox Series X, Switch	Konami / Flashpoint	A	06.03.2025
Funko Fusion	PS4, Switch	Skybound / NBG	A	07.03.2025
Beyond The Ice Palace 2	PS5, Switch	Flashpoint	B	13.03.2025
Assassin's Creed Shadows	PS5, Xbox Series X, PC	Ubisoft	A+	20.03.2025
Xenoblade Chronicles X: Definitive Edition	Switch	Nintendo	A+	20.03.2025
Alaskan Road Truckers: Highway Edition	PS5	Flashpoint	B+	21.03.2025
Wanderer: The Fragments of Fate	PS VR2	Flashpoint	B	21.03.2025
Bleach Rebirth of Souls	PS5	Bandai Namco	B+	21.03.2025
The Messenger Complete	PS5, Switch	Flashpoint	B+	21.03.2025
Atelier Yumia: Die Alchemistin der Erinnerungen und das erträumte Land	PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, Switch, PC	Koei Tecmo / Plaion	B+	21.03.2025
Hello Kitty Island Adventure – Deluxe Edition	Switch	Flashpoint	A	25.03.2025
The First Berserker: Khazan	PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, PC	Firespine Games / NBG	A	27.03.2025
Atomfall	PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, PC	Firespine Games / NBG	A	27.03.2025
Little Kitty, Big City	Switch	Flashpoint	B+	28.03.2025
Revenge of the Savage Planet: Day One Edition	PS5, Xbox Series X	astragon	B+	31.03.2025
South of Midnight	Xbox Series X, PC	Xbox Game Studios	A	08.04.2025
Gris	PS5, Switch	Flashpoint	B+	18.04.2025

TITEL	PLATTFORM	PUBLISHER / VERTRIEB	ORDERTIPP	RELEASE
Neva	PS5, Switch	Flashpoint	B+	18.04.2025
RollerCoaster Tycoon Classic	Switch	Flashpoint	A	24.04.2025
Clair Obscur: Expedition 33	PS5, Xbox Series X, PC	Kepler Interactive	A	24.04.2025
Fatal Fury City of the Wolves	PS4, PS5	Flashpoint	B+	24.04.2025
Tempest Rising	PC	THQ Nordic	A	24.04.2025
Doom: The Dark Ages	PS5, Xbox Series X, PC	ZeniMax	A+	15.05.2025
Roadcraft	PS5, Xbox Series X	Focus / astragon	A	20.05.2025
Turnip Boy Robs a Bank	Switch	Flashpoint	B	23.05.2025
Rune Factory: Guardians of Azuma	Switch	Flashpoint	B+	30.05.2025
Five Nights at Freddy's – Into the Pit	PS4, PS5	Flashpoint	B	20.06.2025
Tormented Souls 2	PS5	Flashpoint	A	31.08.2025
Mafia: The Old Country	PS5, Xbox Series X, PC	2K Games / Take-Two	A+	Sommer 2025
Dying Light: The Beast	PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, PC	Techland	A	Sommer 2025
Indiana Jones und der große Kreis	PS5	ZeniMax	A+	2025
Wreckreation	PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, PC	THQ Nordic	B+	2025
Ice Truckers	PS5, Xbox Series X, PC	Aerosoft / NBG	B+	2025
Tiebreak: The official game of the ATP and WTA	Switch	Nacon	B+	2025
Borderlands 4	PS5, Xbox Series X, PC	2K Games / Take-Two	A+	2025
Wreckfest 2	PS5, Xbox Series X, PC	THQ Nordic	B+	2025
GreedFall 2: The Dying World	PS5, Xbox Series X	Nacon	A	2025
Park Ranger Simulator	PS5, Xbox Series X, PC	Aerosoft / NBG	B+	2025
Hell is Us	PS5, Xbox Series X, PC	Nacon	A	2025
The Outer Worlds 2	PS5, Xbox Series X, PC	Obsidian / Xbox Game Studios	A+	2025
Monster Energy Supercross 25 – The Official Video Game	PS5, Xbox Series X, PC	Milestone / Plaion	B+	2025
Ravenswatch – Fall of Avalon	Switch	Nacon	B+	2025
Elden Ring Nightreign	PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, PC	Bandai Namco	A+	2025
Reanimal	PS5, Xbox Series X, PC	THQ Nordic	B+	2025
Anno 117: Pax Romana	PS5, Xbox Series X, PC	Ubisoft	A+	2025
Death Stranding 2: On the Beach	PS5	SIE	A+	2025
Gothic 1 – Remake	PS5	THQ Nordic	A+	2025
Hunting Simulator 3	PS5, Xbox Series X, PC	Nacon	B+	2025
The Eternal Life of Goldman	PS5, Xbox One, Xbox Series X, Switch, PC	THQ Nordic	B	2025
Marvel 1943 – Rise of the Hydra	PS5, Xbox Series X, PC	Skydance / Plaion	A+	2025
Ghost of Yotei	PS5	SIE	A+	2025
Dragonkin: The Banished	PS5, Xbox Series X, PC	Nacon	A	2025
Metroid Prime 4 Beyond	Switch	Nintendo	A+	2025
Pokémon-Legenden Z-A	Switch	Nintendo	A+	2025



IGM im privaten Dialog mit Akteuren aus der Entertainmentbranche

Please welcome:

Prof. Dr. Jens Junge

Direktor des Instituts für Ludologie

Wie würden Sie sich selbst beschreiben?

Norddeutsch, ein Mensch von der Küste, aber viel rumgekommen.

Seit 1984 bin ich in der Spielebranche, habe bei der SpielBox, dem Magazin für Brett- und Gesellschaftsspiele, meine Ausbildung zum Verlagskaufmann absolviert. Aber ich spiele seitdem auch digital und bin u.a. mit dem Portal spielen.de beim game-Verband seit Gründung Mitglied. Als Direktor des Instituts für Ludologie beschäftige ich mich mit der Lehr- und Forschungssammlung, die umfasst über 82.000 Brettspiele, 45.000 Kartenspiele sowie 17.000 digitale Casualgames.

Was ist Ihr größtes Talent?

Gerne bringe ich Menschen zusammen, die ohne mich nicht zusammenkommen würden. Gute Projekte brauchen gute Teams.

Ihre große Schwäche?

Comics. Die sammel ich einfach zu viel.

Womit kann man Sie bestechen?

Mandarinen-Quark-Torte.

Ihr Lieblingsgericht?

Bratheringe oder Scholle. Jedenfalls Fisch.

Ihr Lieblingsverein?

Handball. SG Flensburg-Handewitt.

Welches Spiel spielen Sie gerade?

Analog: Das Kartenspiel Schrödingers Katzen, weil ich mit dem Forschungsprojekt QUANTISTA unterwegs bin, wo es um die Quantenphysik und die kommenden Quantencomputer geht.

Digital: Balatro, ein Roguelike-Deck-Building-Poker-Spiel vom Indie-Studio LocalThunk, wo auch meine Projekt mit dem Spielkartenmuseum in Altenburg (Yosephinum) mitschwingt.

Welche Sportart betreiben Sie?

Judo.

Wie können Sie am besten entspannen?

Comics lesen oder Spiele spielen. Die Fernbedienung des Fernsehers habe ich lange nicht entstaubt.

Wo haben Sie Ihren letzten Urlaub verbracht?

Flensburg, Ostsee.

Welche Fremdsprache würden Sie gerne fließend sprechen?

Chinesisch, also Mandarin. Da werden wir nicht mehr dran vorbeikommen ...

Wo hätten Sie gerne Ihren Zweitwohnsitz?

Äh ... davon habe ich schon drei. Noch einen? Nö.

Was war Ihr schönster Lustkauf?

Der Comic „Der keine Sheriff“ Nr. 12 aus dem Jahre 1954. Der zeigt so wunderbar die Absurdität und den damaligen Zeitgeist, weil er das erste von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften indizierte Comic war. Die „Gewaltszenen“ wollte ich sehen. Gleiche politische Muster erlebte ich dann 2004 mit der Killerspieldebatte.

Welcher Person würden Sie gerne begegnen?

Dem Politiker, der sich dafür einsetzt, dass Spiele als Medienwerke kulturpolitisch endlich anerkannt werden und E-Sport gemeinnützig wird.

Gibt es einen Traum, den Sie unbedingt verwirklichen möchten?

Die Bundespolitik sollte endlich dafür sorgen, dass Brett- und Kartenspiele und ebenso digitale Spiele als Medienwerke gesammelt, archiviert und dokumentiert werden. Wie wollen wir zu einem bedeutenden Games-Standort werden, wenn wir noch nicht einmal dafür eine solide Basis haben? Die Deutsche Nationalbibliothek sammelt alles, außer Spiele. Dafür setzte ich mich ein, davon träume ich.

Ergänzen Sie bitte: IGM ist für mich ...

... der Blick in digitale Welten, für die ich viel zu wenig Zeit habe.

Winterlicher Schoko-Chili-Auflauf

Wenn die Tage kalt und die Nächte lang sind, tut ein herzhaftes, warmes Gericht einfach gut. Dieser winterliche Auflauf kombiniert saisonale Zutaten wie Kartoffeln, Kürbis, Karotten und Lauch mit einem Hauch von Zartbitterschokolade – für eine aromatische Tiefe, die an winterliche Gewürze erinnert. Ob mit Fleisch oder als vegetarische Variante: Dieses Rezept wärmt nicht nur den Magen, sondern auch die Seele.

ZUTATEN (FÜR 4 PERSONEN)

Basiszutaten:

- 500 g Kartoffeln (mehligkochend)
- 300 g Hokkaido-Kürbis
- 2 Karotten
- 1 Stange Lauch
- 1 Zwiebel
- 2 Knoblauchzehen
- 200 g passierte Tomaten
- 100 ml Gemüsebrühe
- 30 g Zartbitterschokolade (mind. 70 %)
- 150 g geriebener Käse (z. B. Bergkäse oder Gouda)

Mit Fleisch:

- 300 g Hackfleisch (Rind oder gemischt)

Vegetarische Variante:

- 200 g Kichererbsen oder schwarze Bohnen (gekocht)

Gewürze und Kräuter:

- 1 TL Paprikapulver (edelsüß)
- 1 TL Kreuzkümmel
- 1/2 TL Zimt
- 1 Prise Chili (nach Geschmack)
- Salz, Pfeffer
- Frische Petersilie zum Garnieren

VORBEREITUNG DER ZUTATEN

Heize den Backofen auf 180 °C (Ober-/Unterhitze) vor und fette eine große Auflaufform ein. Schäle die Kartoffeln und Karotten, und schneide sie zusammen mit dem Kürbis in dünne Scheiben – etwa so dick wie eine 1-Euro-Münze. Den Lauch putzen, längs halbieren und in feine Ringe schneiden. Tipp: Den Hokkaido-Kürbis musst du nicht schälen, die Schale wird beim Backen weich und sorgt für extra Geschmack. Die Zwiebel und den Knoblauch schälen und fein hacken.

Wenn du die Variante mit Fleisch wählst, brate das Hackfleisch in einer Pfanne ohne zusätzliches Fett an, bis es krümelig ist. Würze es mit Salz, Pfeffer und Paprikapulver. Um mehr Aroma zu bekommen, kannst du ein wenig Tomatenmark hinzufügen und kurz anrösten. Für die vegetarische Version die Kichererbsen oder Bohnen abspülen und gut abtropfen lassen.

SCHICHTEN UND SAUCE ZUBEREITEN

In der Auflaufform schichtest du zunächst die Kartoffeln, dann Kürbis, Karotten und zum Schluss Lauchringe. Falls du Fleisch verwendest, verteile das Hackfleisch großzügig zwischen die Gemüseschichten. Für die vegetarische Variante streue stattdessen die Kichererbsen oder Bohnen ein – sie geben dem Gericht eine herzhafte Textur. Achte darauf, die Zutaten gleichmäßig zu verteilen, damit später jede Portion perfekt wird.

Für die Sauce erhitze etwas Öl in einer Pfanne

und brate die Zwiebeln und den Knoblauch an, bis sie glasig sind. Gib die passierten Tomaten und die Gemüsebrühe hinzu, und würze mit Kreuzkümmel, Zimt, Paprikapulver und einer Prise Chili. Um die Sauce noch sämiger zu machen, kannst du ein Stück Butter oder einen Esslöffel Crème fraîche einrühren. Lasse die Sauce 5 Minuten köcheln, damit die Gewürze gut durchziehen, und rühre dann die Zartbitterschokolade ein, bis sie vollständig geschmolzen ist. Die Schokolade sorgt für eine leicht herbe Note, die das Gericht besonders macht. Schmecke die Sauce final mit Salz und Pfeffer ab und gieße sie gleichmäßig über den Auflauf.

BACKEN UND SERVIEREN

Bestreue den Auflauf mit dem geriebenen Käse und backe ihn im vorgeheizten Ofen etwa 35 Minuten, bis der Käse goldbraun und das Gemüse weich ist. Nach dem Backen lässt du den Auflauf 5 Minuten ruhen, bevor du ihn mit frischer Petersilie bestreust und servierst.

TIPP FÜR DAS PERFEKTE WINTERFEELING

Serviere den Auflauf mit einer Scheibe knusprigem Sauerteigbrot oder einem grünen Wintersalat mit Granatapfelkernen und Walnüssen. Ein Glas trockener Rotwein oder ein fruchtiger Apfelpunsch runden das Essen ab.

Dieses Rezept zeigt, dass winterliche Aromen und Zutaten mit einer kleinen Prise Kreativität zu einem echten Highlight werden können – mit oder ohne Fleisch. Guten Appetit!





LIGHT



UP



YOUR

GAME



NEAMEDIA
ICONS
LIGHTS

Offizielles Produkt



LED Licht

22 x 5 x 8cm



300 Gramm



ABS Kunststoff



LED-Lampe mit 8-12 Std. Laufzeit



Hochwertiges Design



Wiederaufladbar, USB-C Anschluss



Plastikfreie Verpackung



Ein-/Aus Schalter



Marius Hopp
HM
Haddock Media
Taubenstraße 15
26736 Krummhörn
phone: 04927 - 9394702
www.igmonline.de

Datenübertragung
via E-Mail: marius.hopp@haddockmedia.de
via Pferdckutsche: Haddock Media,
Taubenstraße 15, 26736 Krummhörn
Es gelten die Mediadaten von 2025

Mitarbeiter
dieser
Ausgabe



Marius Hopp (ho)



Achim Fehrenbach (feh)



Benedikt Plass-Fußenkämper (bpf)

Chefredaktion / Marketing
Marius Hopp
Redaktion
redaktion@haddockmedia.de

Layout und Design
Axel Hörmann | Haus für Medien, Schulstraße 12, 24576 Weddelbrook,
Kontakt: Axel Hörmann, T. 04192-81929-40, axel@hoermann-medien.de
www.hoermann-medien.de

Abonnement
IGM ist im Jahres-Abonnement zum Komplett-Preis von 85 Euro (zzgl. MwSt.) zu beziehen.
Für XPERION-KundInnen ist IGM kostenlos.

Partner
www.golem.de

Erscheinungsweise
14 Ausgaben per anno

Druck
www.printec-offset.de

Die nächste IGM-Ausgabe erscheint am 04.03.2025



Du kannst
ALLES
KLÄREN.
Machen wir's.

Die Techniker ist **24/7** mit Tipps
und Antworten für dich da.