



Editorial

Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

KAUFRAUSCH

Für uns in der GameStar-Redaktion kam die Nachricht Ende September genauso überraschend wie für den Rest der Spielewelt: Microsoft kauft Zenimax Media und damit ehrwürdige Studios wie Bethesda, id Software oder Machinegames. Nach dem ersten Schock überschlagen sich Branchenkenner mit Analysen und Prophezeiungen, und auch wir haben uns natürlich Gedanken gemacht (Seite 10). Klar ist, dass die Bethesda-Übernahme noch lange nicht der letzte Zukauf durch Microsoft gewesen sein dürfte. Schon vorher haben Insider spekuliert, dass Ubisoft oder Electronic Arts auf der Einkaufsliste stehen könnten. Das sind echte Brocken, aber dank der schier bodenlosen Kriegskasse in Redmond keine unrealistischen Kandidaten. Gut, im Fall von EA gibt man sich jetzt erst mal damit zufrieden, alle Titel des Flatrate-Services EA Play mit in den Xbox Game Pass zu nehmen – quasi eine Übernahme im Kleinen. Die beweist aber einmal mehr, wo Microsoft seine Zukunft sieht: Die Firma will eindeutig das Netflix für Spieler werden, der Xbox Game Pass die ultimative Zocker-Flatrate.

Chancenreiche Gefahr

Ein Blick auf Netflix zeigt dann auch gleich, wo die Gefahren für uns Spieler, aber auch für Entwickler liegen. Wir erinnern uns: Nach anfänglich günstigen Lock-Einstiegspreisen hat der Streaminganbieter die Kosten für das Abo über die Jahre kontinuierlich erhöht, als Quasi-Monopolist kann man das ohne größere Konsequenzen machen. Ähnliches droht natürlich auch bei Spieleabos wie dem Xbox Game Pass, dessen Preis schon im September anstieg.

Vorsichtig sollten auch Entwickler sein, vor allem kleinere. Denn irgendwann wird der Punkt kommen, an dem man mit seinem Projekt in ein Abo-Angebot muss, um überhaupt Spieler zu erreichen. Auch den Effekt kennen wir von Netflix: Wer geht schon für einen Nischenfilm ungewisser Qualität in ein kleines Programmkinos, wenn er daheim auf der Couch bequem hochwertiges Material schauen kann? Auf der anderen Seite: Wer drin ist, wird womöglich von einem Millionenpublikum gespielt! Aber gut, das ist alles noch Zukunftsmusik, so schlimm wie in unserer fast schon dystopischen Satire (Seite 129) wird es mittelfristig wohl eher nicht kommen. Und bis dahin wünschen wir euch auf jeden Fall ...

... viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS



Sonderheft: Anno 1800 – Königsedition

Der aufmerksame GameStar-Leser weiß natürlich: Schon Anfang 2019 gab es von uns ein großes Sonderheft zu Anno 1800. Mittlerweile ist das Spiel durch sechs DLCs deutlich umfangreicher und komplexer geworden, es gibt eine Königsedition mit allen Erweiterungen. Also haben wir – einem großen Trend der Spielebranche folgend – unserem Heft ein Remake verpasst. Allerdings keins dieser lustlosen Geldmacher-Remaster, über die wir uns alle immer so ärgern (siehe auch Seite 100 in dieser Ausgabe). Sondern ein richtig aufwendiges, in etwa wie die Definitive Edition von Mafia (Seite 78). In der neuen, rundum überarbeiteten Auflage unseres ultimativen Kompendiums zu Anno 1800 findet ihr unter anderem:

- Tipps für die perfekte Anno-Welt
- überarbeitete und neue Guides zum Hauptspiel und zu allen bisher erschienenen DLCs
- So erobert ihr das Land der Löwen
- Schnell zur höchsten Stufe
- XXL-Poster mit Produktionsketten und Anno-Motiv

Und natürlich noch viel, viel mehr! Unser ultimatives Kompendium zur Königsedition von Anno 1800. Ab dem 23.10.2020 am Kiosk oder jetzt gleich bestellen: www.gamestar.de/anno



Sonderheft: Flight Simulator

Hebt ab mit unserem großen Sonderheft zum Flight Simulator. Ihr findet darin Tipps für Einsteiger und Profis, Guides zu allen Flugzeugen, ein schickes Poster sowie als Highlight einen Code für den Xbox Game Pass PC. Mit dem könnt ihr als Neu-Abonnent 30 Tage lang gratis durch die Lüfte gondeln und euch selbst einen Eindruck vom neuen Flight Simulator verschaffen. Das große GameStar-Sonderheft zum Flight Simulator bekommt ihr beim Händler eures Vertrauens, oder ihr bestellt es einfach unter www.gamestar.de/flightsimulator.