



Editorial

Markus Schwerdtel
Chefredaktion

GENIAL DÜSTER

Ich würde nicht von mir behaupten, eine ständig gut gelaunte Frohnatur zu sein, aber grundsätzlich bin ich schon eher auf der hellen Seite der Macht zu Hause. Freundlicher Sonnenschein ist mir einfach deutlich lieber als bedrückende Finsternis. Es sei denn, natürlich, es geht um Computerspiele. Denn da sorgt die richtige Dosis Dunkelheit einfach für mehr Atmosphäre. Wer Beweise für diese Behauptung braucht, dem sei diese GameStar-Ausgabe ans Herz gelegt! Es geht schon mit unserer Titelstory (Seite 16) los, für die sich Petra mit dem Elden-Ring-Erfinder Hidetaka Miyazaki zusammengesetzt hat, um mit ihm über das Addon Shadow of the Erdtree zu sprechen. Denn auch wenn der freundliche Japaner nicht so aussieht, ist er doch für einige der beklemmendsten und fesselsten Spielwelten der letzten Jahre verantwortlich. Nicht viel heller wird es danach in den Tests zu Banishers (Seite 34), Helldivers 2 (Seite 40) oder The Inquisitor (Seite 72). Immerhin gibt's mit Granblue Fantasy: Relink (Seite 60) einen richtigen Farbtupfer zum Ausgleich. Bunt können sie nämlich schon auch, die Japaner.

Kein Service, kein Problem

In der Liste der Spiele-Unwörter dürfte neben »Mikrotransaktionen«, »Day-1-Patch« und »Vorbestellerbonus« der Begriff »Service-Game« ganz oben mit dabei sein. Schließlich haben in den letzten Jahren immer mehr Publisher entdeckt, dass sich mit »Games as a Service« (kurz GaaS) im Idealfall richtig – und vor allem über lange Zeit – Geld machen lässt. Im Idealfall, ja, doch tritt in der Flut der Service-Games immer seltener ein. Zu plump sind die Mechanismen, zu offensichtlich die sogenannten Funnel (= Trichter), die den Spieler zum Geldausgeben verleiten sollen. Und oft wollen die Spieler eben auch gar keinen Service haben, weil sie etwa ein Singleplayer-Spiel erwarten und wollen. Suicide Squad (Seite 82) ist dafür ein gutes Beispiel. Und vielleicht ist der Markt einfach schon so übervoll, dass es inzwischen nahezu unmöglich ist, ein neues, erfolgreiches Service-Game zu etablieren. Wir versuchen uns ab Seite 92 an einer Analyse. Ich gebe ehrlich zu: Ich persönlich habe noch kein Service-Game länger als eine Season durchgehalten. Aber ich bin ja auch alt, vielleicht fehlt mir da mittlerweile einfach die Geduld. Was haltet ihr von GaaS? Schreibt uns doch eure Haltung an brief@gamestar.de!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS



Anno 1800: Visionärsausgabe Neuaufgabe unseres Sonderhefts

Kaum zu glauben, aber im April feiert Anno 1800 bereits seinen fünften Geburtstag! Dank stetigem DLC-Nachschub ist der Aufbau-Hit so beliebt wie am ersten Tag. Das gilt auch für unsere mittlerweile drei Sonderhefte zum Thema, unser neuestes – die Visionärsausgabe – ist seit Monaten ausverkauft. Bis jetzt! Denn wir haben eine neue, um rund 30 Seiten erweiterte Ausgabe gedruckt. Die enthält nicht nur Guides zum Hauptspiel und allen Addons, sondern auch neue Artikel – etwa zu Mods und optimalen Siedlungs-Layouts. Wer bisher noch keines unserer Anno-Sonderhefte hat (oder einfach die »gesammelten Werke« in edel aufgemachter Form zu Hause haben will), schlägt jetzt zu. Aber Achtung: Die zweite Edition unserer Visionärsausgabe gibt es nicht am Kiosk, sondern ausschließlich bei uns im Shop unter:

www.gamestar.de/anno



Sonderheft Cities: Skylines 2

Singapur, New York, Tokio, Sao Paulo – alles imposante Weltmetropolen. Erst recht, wenn man bedenkt, was alles im Hintergrund passieren muss, damit das Leben dort funktioniert. Cities: Skylines 2 lässt euch als Planer und Bürgermeister die Geschichte einer solchen gigantischen Stadt leiten – und unser großes Sonderheft hilft euch dabei! Dank unserer Tipps vermeidet ihr Anfängerfehler, sorgt für optimale Infrastruktur und behaltet obendrein immer das Stadtsäckel im Auge. Dank Schönbau-Guide sieht euer Baby richtig schick aus, das beiliegende XXL-Poster bringt euch in Baumeisterstimmung. Das GameStar-Sonderheft zu Cities: Skylines 2 – ab sofort am Kiosk oder gleich bestellen unter

www.gamestar.de/cities2