



FEEDBACK

Games as a Service: Krise an der Kasse

Service Games sind okay. Wenn auch wirklich Service geliefert wird. Mittlerweile ist es aber einfach so, dass mit dem Begriff Service Game ein bei Release unvollständiges Spiel mit mehreren Monetarisierungszweigen sowie einem Hamsterrad kaschiert wird. Ich hab nix gegen Service Games, sofern anständig und gut umgesetzt. Vollpreis-Early-Access-Titel mit Season Pass und Shop gehören nicht dazu. **Horteo**

Du kannst einer Ziege ein Frack anziehen, sie bleibt eine Ziege. Der Großteil der AA- und insbesondere AAA-Gaming-Industrie entwickelt komplett an den Wünschen seiner Käuferschaft vorbei und hat den Knall nicht gehört. Die Studios, die das frühzeitig verstehen, werden bleiben, bei allen anderen wird der Markt das regeln. **Knightoftroy**

»Die Pleiten der letzten Monate (Redfall, Suicide Squad und so weiter) lassen sich eher darauf zurückführen, dass an den bereits etablierten Giganten des Verkaufsmodells kein Vorbeikommen für neue Akteure ist.« Das glaube ich nicht. Die Pleiten dieser Giganten liegen vor allem daran, dass man Studios, die traditionell im Singleplayer-Sektor gefestigt sind, zu GaaS-Modellen gedrängt hat. Und das sorgt für schlecht umgesetzte Service Games und eine verärgerte Fanbase. Ein gutes Service Game zu entwickeln, ist etwas völlig anderes als ein atmo-

sphärisches Singleplayer-Spiel. Beide haben ihre Daseinsberechtigung, aber dieses Durchsetzen von GaaS mit der Brechstange zahlt sich nicht aus. Das Gleiche dürfte auch für die eingestellten Projekte von Creative Assembly und Naughty Dog gelten. Gut, dass man hier rechtzeitig abgebrochen hat.

haep

Ich bin natürlich so wie jeder andere auch strikt gegen spielerische Vorteile in kompetitiven Mehrspielerumgebungen durch Echtgeld, aber ich bin auch gegen die höchst geladene Grundeinstellung der Spielerschaft gegenüber Spielen mit kosmetischen Echtgeld-Shops. Ich finde das nicht fair. Spiele, die sich ständig erweitern und verändern, die müssen sich finanzieren oder besser gesagt: von denen muss der Entwickler/Publisher profitieren. Wenn in einem Diablo 4 konstant Seasons erwartet werden, dann muss man auch einen Echtgeld-Shop erwarten. Und zwar ganz unabhängig davon, ob das Spiel schon zuvor 70 Euro gekostet hat oder nicht. Das Argument, dass nur F2P-Spiele einen Shop haben dürfen, ist meiner Meinung nach komplett haltlos. Solange wir Spieler gute Shops von schlechten Shops unterscheiden, Abzocke und unfaire Schnülpakete wie Diablo Immortal oder auch das beliebte Clash Royal abstrafen und nicht so ein großes Thema aus dem Ausgangspreis machen, werden GaaS sich in die richtige Richtung entwickeln. Zu den Singleplayer-Spielen wurde ja schon genug gesagt im Artikel, die sind weit weg davon zu verschwinden. Also bitte bedenken: Content muss bezahlt werden, direkt oder indirekt. Das ist ganz normal. **PukerattheUnclean**

Mich stören bei Service Games vor allem die entsprechenden Mechaniken, weniger die Monetarisierung. Mir eigentlich egal, was die Skins kosten. Nerviger finde ich die Inhalte, die auf maximales Zeitfressen getrimmt werden (wenig Belohnung, zeitinten-

sive Kämpfe, ständige Wiederholungen). Sicherlich soll einen das in den Shop treiben, aber generell habe ich kein Problem damit, Geld für ein Spiel auszugeben, das ich gern spiele. Ein Spiel bis kurz vor die Unspielbarkeit tunen und dann Heilung verkaufen – das ist doch die eigentliche Seuche in diesem Geschäft. **kedavra**

Falsche Erwartungen: Suicide Squad in der Kritik

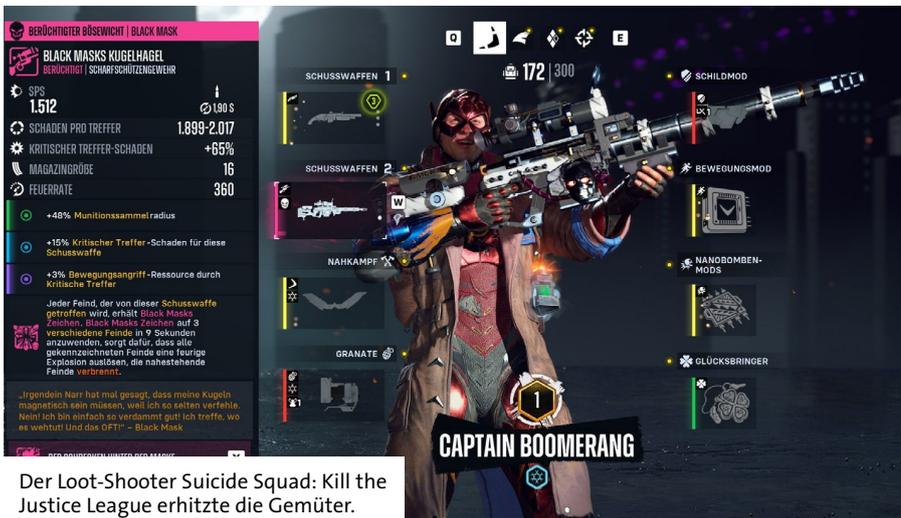
Gute Kolumne. Auch wenn Suicide Squad selbst im Bestfall, den es nicht erreicht hat, nicht mein Spiel ist. Ich beäuge diese sich verselbstständigenden Shitstorms, die meist schon Monate im Voraus absehbar sind, auch zunehmend mit Argwohn. Leider passiert das immer mehr nicht nur auf Social Media, sondern auch in älteren Communitys wie dem GameStar-Forum. Und dann gerne mal vermengt mit den bekannten Kulturkampfthemen. Die Nuancen gehen leider immer mehr verloren, und am Ende rennt die große Mehrheit einem Narrativ nach, das sie bei eigener Beschäftigung damit nie selbst gebildet hätte. **Lurtz**

Sehe ich ganz genauso. Ich gehöre zur Zielgruppe Batman und kann mit Loot-Shootern gar nichts anfangen. Das Spiel ist einfach nichts für mich, und das ist okay. Aber es gibt ja Spieler, die Loot-Shooter mögen, denen wünsche ich viel Spaß. Interessant ist dann eher die Frage für mich, ob Rocksteady aufs richtige Pferd gesetzt hat. Und da sieht es mit den Spielerzahlen ja mau aus. Entscheidend wird sein, ob der Entwickler dem Spiel treu bleibt und es die Kurve kriegt, oder ob es ein Anthem wird. **Jing Wu**

Das Problem dürfte unter anderem auch sein, dass man es sich seitens WB und Rocksteady nicht nehmen lassen hat, zu erwähnen, dass das Spiel im selben Batman-Universum spielt. Natürlich mit der vollen Absicht, die Fans der Arkham-Reihe in das Spiel zu locken. Es wurde von Anfang an so kommuniziert, dass Gotham Knights ja nur ein Spin-off sei, aber dann, ja dann kommt ja mit Suicide Squad der Real Deal. Das haben sie sich also selbst eingebrockt. **crushed_wall**

Stärken hin oder her, aber wer auf die absolut hirnverbrannte und kundenfeindliche Idee kommt, ein Singleplayer-Spiel mit Onlinezwang, Season Pass und ähnlichem Bullshit zu versuchen, der hat nichts anderes als Häme und Misserfolg verdient. **Termüllinator**

Ich denke, dass niemand falsche Erwartungen hatte. Denn es war von Anfang an klar, dass es ein Loot-Shooter und Service Game wird. Es geht mehr darum, was es stattdessen hätte sein können. **cptflocke**



Der Loot-Shooter Suicide Squad: Kill the Justice League erhitzte die Gemüter.