

Editorial



WHO IS WHO

(Von l.n.r.) Fabian Siegismund • Florian Heider • Maximilian Gercke • Michael Graf • Malte Witt • Petra Schmitz
Michael Trier • Daniel Visarius • Kristin Knillmann • Daniel Matschijewsky • Heiko Klinge • Tom Loske

Alle Wege führen nach Rom – und manche nach Seattle

Von guten PC-Traditionen, einem Dilemma und einer Branche im Umbruch.

»Das ist doch einfach nur noch lächerlich!«, entfährt es immer öfter vielen PC-Spielern. Manchmal schon beim Installieren eines Titels, manchmal nach dem Tutorial und eher selten, dann aber umso heftiger, erst beim Abspann. Im ersten Fall geht es in der Regel um die Einrichtung von Online-Konten, die mit dem Spiel verbunden sind. Aus Sicht der Hersteller wirksamer Kopierschutz und Nabelschnur für Kundeninformationen und nachgelagerte Verkaufserlöse (DLCs usw.). Aus Sicht der Spieler Kundengängelung, Spionage und der Verlust grundlegender Eigentumsrechte, wie des Weiterverkaufs oder des Spielens auch ohne Internetverbindung. Der zweite Hauptvorwurf, den PC-Spieler heute den Entwicklern machen, bezieht sich auf mangelnde Komplexität. Immer simpler würden die Titel, echte Spieltiefe sei schon längst auf dem Altar der Zielgruppenerweiterung und Massentauglichkeit geopfert worden und damit mausetot. Der Entsetzensschrei nach Beendigung eines Spiels gilt in der Regel dem vermasselten Ende. Gern genommen sind hier kraftlose, nichts oder wenig erklärende Schlusszenen, oft mit Cliffhanger-Funktion, um schon mal sanft auf den nächsten Serienteil vorzubereiten.

All diese Klagen sind berechtigt und Ausdruck eines Dilemmas: Mit dem klassischen Spiel (starke Solo-Story oder Kampagne, einfach zu lernen, aber schwer zu meistern, in sich abgeschlossen mit befriedigendem Ende und jederzeit spielbar) ist angesichts der explodierenden Entwicklungskosten und sinkenden Vollpreisverkaufszahlen nicht mehr genügend Geld zu verdienen. Antworten darauf geben der Indie-Boom (schlanke, originelle Titel mit niedrigen Entwicklungskosten) und die Fanfinanzierung etwa über Kickstarter (Spieler geben im Vorfeld Geld, damit der Entwickler das gewünschte große Spiel hinkommt). Aber wie reagieren die etablierten, großen Publisher, woran und wie arbeiten sie – und was machen sie mit ihren großen Traditionsserien?

Darauf gibt es in diesem Heft gleich mehrere Antworten. Die deutlichste in unserer Titelstory zu **Total War: Rome 2**. Michael Graf hat sich einen Exklusivbesuch beim Entwickler Creative Assembly erkämpft, wo er erfahren hat, wie das Team die erfolgreiche Serie fit für die Jetztzeit machen will. Und in zwei der drei eingangs erwähnten Standardkritikpunkte können wir Entwarnung geben:

Rome 2 wird noch umfangreicher und komplexer werden als der Vorgänger **Empire**, es wird einen klaren Solo-Kampagnenfokus haben und damit dem Ideal des klassischen PC-Titels sehr nahe kommen. Allerdings waren schon die letzten **Total War**-Spiele an Steam gebunden, das wird bei **Rome 2** kaum anders sein.

In Seattle trommelte Activision Blizzard derweil Journalisten aus aller Welt beim **Halo**-Entwickler Bungie zusammen, für uns war Michael Obermeier vor Ort. Nicht weniger als das größte Spieleprojekt aller Zeiten sollte dort enthüllt werden: **Destiny**. Allerdings gab es außer einigen Artworks lediglich einige Sekunden an Spielszenen zu sehen und kaum Informationen; zu wenig für einen echten Artikel. Die wichtigsten Fakten lesen Sie in den News dieser Ausgabe. Allerdings zeigt **Destiny**, wie der Publisher-Riese Activision Blizzard in die Zukunft gehen will: **Destiny** wird ein Mix aus (Online-)Shooter-Action (**Borderlands**, **Halo**) und Online-Rollenspiel inklusive Quests, Item-Sammelerei und Entdeckungsreisen. Das Spiel kostet Geld, aber keine Monatsgebühren. Damit scheint es dem **Guild Wars**-Konzept zu folgen: einmaliger Kaufpreis, kein Abo, Bezahl-Erweiterungen und Item-Shop. Wenn das Ganze fair gehandhabt wird, halten wir das für einen guten Weg. Wie hingegen die Zukunft des klassischen Free2Play aussieht, klären wir in unserem großen Report. Denn die Gratistitel unterliegen einem Wandel, der ebenfalls zu verärgerten Spielern führen kann. Aber nicht muss.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!
Ihr GameStar-Team

GameStar Black Edition Guild Wars 2

Guild Wars 2 ist ein Erfolg. Unser hochwertiges Sonderheft hilft **nicht nur Einsteigern, sondern auch Profis**, die eine neue Klasse spielen, schnell ihre **Berufe auf 400 pushen** oder **alle Dungeons knacken** wollen – im fordernden Erkundungsmodus. Außerdem: ein **Guide für legendäre Waffen**, zügiges Gilden-Ausbauen und die Schlachten im »kleinen PvP« und »Welt gegen Welt«. Jetzt am Kiosk oder direkt unter www.gamestar.de/guildwars2

