



Heiko Klinge, Chefredakteur

EDITORIAL

Totgesagte taktieren länger

Klassische Rollenspiele sind kommerzieller Selbstmord! Die will niemand mehr spielen, geschweige denn kaufen! Klingt aus heutiger Sicht komplett absurd, galt aber Mitte der 90er als unumstößliche Wahrheit. Kaum ein Publisher traute sich noch an dieses ebenso komplexe wie kostspielige Genre heran. Die GameStar musste 1997 Rollenspiele sogar in die Adventure-Kategorie packen, weil's nicht genügend Releases für eine eigene Heftkategorie gab. In den entsprechenden Genre-Charts der Ausgabe 12/97 schaffte es mit Fallout gerade mal ein traditionelles Rollenspiel in die Top 25, die ansonsten von Point&Click-Adventures dominiert wurden.

Aber Anfang 1999 erschien ein Titel, der alles veränderte und die unumstößliche Wahrheit komplett auf den Kopf stellte: Baldur's Gate. Das Rollenspiel-Erstlingswerk des noch jungen Entwicklerstudios Bioware schaffte es, das totgesagte Genre mit Pracht-Grafik, vielen Komfortfunktionen und neuen Ideen wie pausierbaren Echtzeitkämpfen wiederzubeleben, ohne die Traditionalisten vor den Kopf zu stoßen. Und wenn einer erfolgreich ist, lassen die Nachahmer nicht lange auf sich warten. Rollenspiele waren plötzlich wieder schwer angesagt und sind es bis heute geblieben. Alles was es brauchte, war ein Meisterwerk, das jeder unabhängig von den sonstigen eigenen Genrevorlieben unbedingt spielen wollte.

Warum ich die ollen Kamellen wieder auspacke? Weil Mitte bis Ende der 90er ein Genre die Spielelandschaft dominierte, das wiederum heute als garantierter Flop gilt: Echtzeitstrategie. Command & Conquer, Age of Empires, Warcraft 2 und StarCraft waren die Könige der damaligen Gaming-Zeit, sie verkauften sich über etliche Jahre millionenfach.

Vom damaligen Ruhm ist 2017 allerdings kaum noch was übriggeblieben, der letzte wirklich relevante Genrevertreter ist Starcraft 2, dessen erstes Kapitel auch schon sieben Jahre auf dem Strategienbuckel hat.

Die Zeichen der Echtzeit erkennen

Wir bei GameStar sind uns einig: Das hat das Genre nicht verdient! Und es braucht dringend eine Art »Baldur's Gate der Echtzeitstrategie« – also ein kommerziell erfolgreiches Meisterwerk, auf das sich alle einigen können und das all diejenigen Lügen straft, die das traditionsreiche Genre bereits abgeschrieben haben.

Mehr als genug gute Gründe, um Basisbau und Massenschlachten mit der umfangreichsten GameStar-Titelstory aller Zeiten auf 27 Seiten angemessen zu würdigen. Denn die Chancen für das überfällige Genre-Comeback standen schon seit Jahren nicht mehr so gut wie in den kommenden Monaten.

Erster Comeback-Anwärter ist Halo Wars 2 (Seite 26), das nicht nur eine weltbekannte Marke im Rücken hat, sondern auch vieles mitbringt, was das Genre einst so berühmt und beliebt gemacht hat, etwa eine Story-Kampagne mit aufwändig produzierten Zwischensequenzen.

In den nächsten Monaten wagen außerdem mit Spellforce 3 (S. 40), Sudden Strike 4 (S. 42) und Dawn of War 3 (S. 45) drei weitere traditionsreiche Echtzeitstrategie-Serien den überfälligen Comeback-Versuch. Vielleicht sorgt aber auch wie seinerzeit bei Baldur's Gate ein gänzlich neuer Titel den Genre-Durchbruch – Iron Harvest (S. 36) hat mit vielen cleveren Ideen und seinem einzigartigen Stil durchaus das Zeug dazu.

Den Schlussakkord unserer großen Ode an die Echtzeitstrategie bildet unsere große Reportage »Echt Zeit für Echtzeit«, in der Genre-Koryphäen wie Rob Pardo (WarCraft 3), Louis Castle (Command & Conquer) oder Ian Fischer (Age of Empire) Status Quo und Zukunft des Genres beleuchten. Und so viel sei schon hier verraten: Das Comeback wird ihrer Meinung definitiv passieren. Es ist nur eine Frage der (Echt-)Zeit.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge

Neuer Online-Chef

Verstärkung für unser Website-Team: Sandro Odak ist seit fast zehn Jahren Spieljournalist und liebt noch länger Stronghold (»Guter Mann!«, sagt Heiko). Beste Voraussetzungen also, um als Head of GameStar.de ab sofort die Leitung unserer Online-Redaktion zu übernehmen.



Japan total

Unser Kollege Stephan Freundorfer liebt Japan. Das liegt natürlich nicht nur am leckeren Essen dort (er macht auch vor Schnecken nicht Halt). Mitte Januar hat er für uns Namco Bandai besucht und Previews zu Tekken 7 (S. 70) und Ni no Kuni 2 (S. 72) mitgebracht.

