



Michael Graf,
Chefredaktion

EDITORIAL

Schwede, bleib bei deinen Leisten

W

ir befinden uns im Jahre 2017 n. Chr. Die ganze Spielewelt ist von den Service-Games besetzt ... Die ganze Spielewelt? Nein! Ein von unbeugsamen Schweden bevölkertes Studio hört nicht auf, dem Trend Widerstand zu leisten. Im beschau-

lichen Uppsala hat Markus Schwerdtel den Entwickler Machinemas besucht und Wolfenstein 2: The New Colossus gespielt – den Nachfolger von Wolfenstein: The New Order, das unsere Leser 2014 zum besten Shooter des Jahres gewählt haben. Die Chancen stehen gut, dass The New Colossus diesen Titel verteidigt. Denn wie sein Vorgänger wird es ein Shooter, wie es ihn eigentlich gar nicht mehr geben dürfte. Ohne Echtgeld-Shop und Multiplayer, stattdessen mit eindeutigem Fokus auf eine lange und abwechslungsreiche Solokampagne, durchsetzt mit liebevollen Details und witzigen Gameplay-Ideen, die Markus bereits selbst erleben durfte. Ein Shooter wie aus einer anderen Zeit – weil sich die Schweden auf das konzentrieren, was sie am besten können: intelligent modernisiertes Oldschool statt neumodischer Service-Experimente.

Lebt lange und in Freuden

Kurz zur Erinnerung: Service-Games sind Spiele, die uns möglichst jahrelang bei Laune halten sollen. Mit immer neuen Inhalten, Events, DLCs und Mikrotransaktionen. Das ist zweifellos ein Erfolgsrezept. Laut der Marktforscher von Superdata Research setzte Blizzards Overwatch allein im Jahr 2016 über 585 Millionen Dollar weltweit um, so viel wie kein anderes PC-Spiel, das verpackt angeboten wird. Weil Blizzard eben nicht nur das eigentliche Spiel verkauft, sondern auch Lootboxen mit Kosmetik-Items. Heldenschmuck bietet auch League of Legends feil, das erfolgreichste Free2Play-Spiel der Welt, das 2016 sagenhafte 1,7

Milliarden Dollar umgesetzt hat. Und Ubisoft vermeldete kürzlich, dass Ghost Recon: Wildlands und For Honor in Nordamerika, Europa, Afrika, Australien und Japan die bestverkauften Spiele des ersten Quartals 2017 waren – plattformübergreifend. Auch Wildlands und For Honor sind Service-Games, auch sie sollen jahrelang laufen. Okay, For Honor hat vor allem auf dem PC mit rückläufigen Spielerzahlen zu kämpfen, weil Ubisoft Lags, Verbindungsprobleme und Abstürze nicht in den Griff bekommt. Dennoch: Am Service-Game, so scheint es, kommt keiner mehr vorbei. Spiele müssen langlebiger werden, schlanker starten und dann über Jahre hinweg wachsen.

Das muss nichts Schlechtes sein, im Gegenteil, der Service-Game-Urvater Counter-Strike beglückt bis heute Millionen Spieler und E-Sports-Fans. Auch For Honor und Wildlands sind im Kern gute Spiele – Langlebigkeit bringt schließlich nichts, wenn das eigentliche Spielgeschehen keinen Spaß macht. Doch der Vielfalt unseres Hobbys kommt es enorm zugute, dass es auch noch andere Projekte gibt, solche, die sich dem Trend verweigern. Und zwar nicht nur Low-Budget-Titel aus der wundervollen Indie-Szene, sondern auch solche, die von namhaften Publishern finanziert werden – hinter Wolfenstein 2 steht immerhin Bethesda, eine der größten Spielefirmen der Welt. Und die kann Zeichen setzen für die gesamte Industrie: Seht her, es geht immer noch anders! Zumal niemand wirklich erklären kann, wie viele Service-Games es eigentlich geben soll, bis der Markt auch davon völlig übersättigt ist.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Micha

GameStar-Sonderheft: Morrowind

Die bislang größte Erweiterung für The Elder Scrolls Online führt uns zurück in eine der beliebtesten Ecken der Elder-Scrolls-Welt – und heißt auch so: Morrowind. Zu diesem großen Comeback widmen wir ESO ein ausführliches Black-Edition-Sonderheft mit 148 Seiten. Unser Survival-Guide bringt alle Helden sicher durch die atemberaubenden neuen Gebiete. Für alle Klassen gibt's detaillierte Skill-Guides – natürlich auch den neuen Hüter samt seinem tierischen Helfer. Außerdem haben wir die Vor- und Nachteile sämtlicher Ausrüstungssets analysiert sowie Tipps zu Housing und Möbelbau gesammelt, damit Sie sich in Morrowind heimisch fühlen können. Das beiliegende Riesenposter zeigt eine Karte der Vvardenfell-Inseln mit allen Verliesen, Orten, Weltbossen sowie Secrets – und auf der Rückseite die neue Hüterklasse samt Begleitbär. Als kleines Dankeschön bekommt jeder Käufer der Black Edition ein exklusives Pet obendrauf: die treue Schlammkrabbe »Schnippel«.

Das Morrowind-Sonderheft gibt's seit dem 6. Juni am Kiosk sowie als Heft und E-Paper unter www.gamestar.de/morrowind.

