



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Nur früher, nicht besser

Nostalgie ist ein schönes Gefühl. Das Gedächtnis verklärt selbst unangenehme Erlebnisse und ist exzellent darin, unliebsame Details aus der Vergangenheit einfach zu vergessen, so dass wir uns nur an die schönen Momente erinnern. Das funktioniert bei Spielen ganz besonders gut. Jeder von uns hat Lieblingstitel oder -hardware, die er in wärmster Erinnerung behalten hat, obwohl sie im Nachhinein betrachtet bei weitem nicht makellos waren. Bei mir ist das etwa die Version von Elite für den Acorn Archimedes, die zweifellos die allerallerbeste von allen Elite-Fassungen ist! In dieser Ausgabe schauen wir uns ein paar solcher Kandidaten genauer an. Martin Deppe erklärt ab Seite 84, wie der Burgenbau-Hit Stronghold entstanden ist, in dem es aus heutiger Sicht ganz schön unrealistisch zugeht. Schwerter gegen Burgmauern? Also bitte! Ganz nebenbei kündigen die Macher übrigens auch Stronghold 4 an. Ab Seite 105 berichtet GameStar-Gründer Jörg Langer von seiner – und unserer – ganz besonderen Beziehung zu Age of Empires und verrät das Geheimnis seiner stets siegreichen Multiplayer-Duelle. Sein Rückblick ruft uns aber auch die Mängel von AoE in Erinnerung, etwa das restriktive Einheitenlimit. Retro-Hardware-Experte Stephan Freundorfer öffnet ab Seite 100 sein Archiv und zeigt uns die kruden Anfänge der VR-Technologie. Und Harald Fränkel erinnert sich ab Seite 14 an seine Liebesbeziehungen der frühen 80er, zur Sängerin Madonna, zur unnahbaren Blondin aus der Parallelklasse und vor allem zum C64, der dieser Tage 35 Jahre alt wird. All diese Artikel versetzen uns zurück in die frühen Tage des Spiele-Hobbys, zeigen aber auch, dass damals nicht alles besser war als heute.

Electronic Arts' Boxenstopp

Naja, eins war früher schon eindeutig besser: Ich wurde als Spieler nicht monetarisiert. Doch, wurde ich natürlich, aber eben transparenter als 2017. Bezahlen, installieren, spielen, fertig. Vielleicht noch mit einem Addon ein paar Monate nach Release. Heutzutage dagegen ist meine Kreditkarte von der Ankündigung eines Spiels an (Vorbestellerboni!) bis weit nach dem Launch (DLCs!) ständigen Angriffen ausgesetzt. Und dann sind da natürlich die mittlerweile allgegenwärtigen Lootboxen. Wenn die Schachteln wie in Overwatch rein kosmetische »Verbesserungen« enthalten, geht das für mich gerade noch in Ordnung. Der Spaß hört aber auf, wenn die Boxen unfaire Vorteile verschaffen oder gar tief in die Spielmechanik eingreifen. Ein Paradebeispiel für Letzteres ist Star Wars Battlefront 2 (Test ab Seite 62). Zwar hat Electronic Arts nach Protesten in letzter Sekunde vor Release die Lootboxen deaktiviert, doch dem Titel merkt man an allen Ecken und Enden an, dass er eigentlich für diese Art der Monetarisierung gemacht wurde. Apropos: Mittlerweile gibt es im Internet Petitionen die fordern, dass Disney Electronic Arts doch die Star-Wars-Lizenz entziehen soll. Reinste Ironie wenn man bedenkt, wie eben genau dieser Disney-Konzern mit seinen Mobile-Spielen zum Film »Die Eiskönigin« durch gnadenlose Monetarisierung Kasse macht.

So oder so stellt sich für uns die Frage, wie wir in unseren Tests in Zukunft mit Lootboxen & Co. umgehen sollen. In einer großen Umfrage haben wir euch auf GameStar.de befragt, momentan werten wir die Ergebnisse aus und diskutieren eifrig. Denn mit einem simplen »alles um 50 Punkte abwerten« ist es nicht getan. Dazu sind die Lootbox-Methoden und ihre jeweiligen Auswirkungen auf die Spielmechaniken zu unterschiedlich – zwischen Overwatch und Battlefront 2 liegen Welten. Und wer weiß, was sich die Publisher noch einfallen lassen. Sicher ist: Das Thema ist noch lange nicht ausgestanden. Doch egal, ob ihr Lootboxen ächtet oder fleißig Geld dafür ausbeut, wir wünschen

viel Spaß beim Lesen und Spielen!
Markus Schwerdtel

Sie ist wieder da!

Viele Jahre hat sie GameStar-Leser begleitet, unsere Comedy-Serie »Die Redaktion«. Leider mussten wir den Spaß jedoch irgendwann einstellen, zu aufwändig war die Produktion, zu viel Arbeitszeit ging bei den Drehs drauf. Dank der Unterstützung von Publisher Bethesda konnten wir jetzt jedoch einmalig eine neue Folge produzieren. Einzige Vorgabe von Sponsor Bethesda war das Thema, Wolfenstein 2. Inhaltlich war unser Drehbuchautor und alter Freund des Hauses – Fa-

bian Siegmund – dagegen völlig frei und konnte tief in der Nostalgiekiste wühlen. So feiert zum Beispiel der berühmte Industrievertreter ein glorreiches Comeback. »Wolfenstein 2: The New Media« findet ihr auf der DVD dieser Ausgabe, unbedingt anschauen!

Wer übrigens gern häufiger Redaktionsfolgen hätte, hilft uns dabei am meisten mit einem Abonnement der GameStar-Hefte oder von GameStar Plus, beides gibt's unter www.gamestar.de/shop