



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Das dicke Ende!

Keine Angst! Das ist nicht die letzte Ausgabe von GameStar, nur weil hier drüber was von »Ende« steht. Aber natürlich ist das Dezember-Heft 12/2018 laut Nummerierung sozusagen die offizielle Jahresend-GameStar (auch wenn ihr kurz vor Silvester schon die 01/2019 in den Händen halten werdet). Und weil es am Jahresende Geschenke gibt, haben wir bei dieser Ausgabe 32 Seiten draufgepackt, sie ist also extradick. »Dickes Ende«, ihr versteht? Gefüllt haben wir diesen Mehrumfang mit einem Thema, das uns schon lange am Herzen liegt: Skyblivion (Titelstory ab Seite 18), der vielversprechenden Mixtur aus zwei der besten Elder-Scrolls-Spiele.

Dabei geht es uns aber nicht nur konkret um dieses Projekt, sondern generell um das Thema Total Conversions. Also um Mods, bei denen engagierte Fans es schaffen, ihr Lieblingsspiel oder auch nur -szenario auf das technische Grundgerüst eines anderen, kommerziellen Titels zu stellen. Es ist wirklich erstaunlich, zu welchen Höchstleistungen diese Teams fähig sind, die teilweise über die ganze Welt verteilt sitzen und die sich oft nie persönlich begegnen. Eine Zusammenstellung der besten Total Conversions findet ihr ab Seite 28.

Dinosaurier sterben aus?

Vielleicht ist die Arbeit der Mod-Teams hinter Skyblivion & Co ein Blick in die Zukunft der Spieleentwicklung. Titel wie Assassin's Creed: Odyssey entstehen schließlich schon heute zum Teil in Studios auf mehreren Kontinenten. Und die Diskussion um die harten Arbeitszeiten bei Rockstar Games während der Fertigstellung des Konsolen-Blockbusters Red Dead Redemption 2 zeigt, wie schwierig und aufwändig mittlerweile die Entwicklung eines AAA-Titels geworden ist. Vielleicht auch deshalb haben einige Ex-Bioware-Mitarbeiter die Notbremse gezogen und arbeiten jetzt an kleineren, überschaubaren Projekten (Seite 44).

Leicht wie nie ist es dagegen heutzutage, seine selbstentwickelte Software unter die Leute zu bringen – digitalen Vertriebsplattformen wie Steam sei Dank. Allerdings ist Valves Vorreiter wegen Schrottspielen, Fake-Nutzerwertungen oder rassistischen Forendiskussionen stark in die Kritik geraten. Ob Gerüchte über den Niedergang der Plattform stimmen, ergründen wir ab Seite 116. Und gleich hinten dran (ab Seite 124) schauen wir uns die Steam-Alternative Robot Cache näher an.

Doch wo ihr auch eure Spiele (oder Mods!) besorgt, wir wünschen jedenfalls viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS

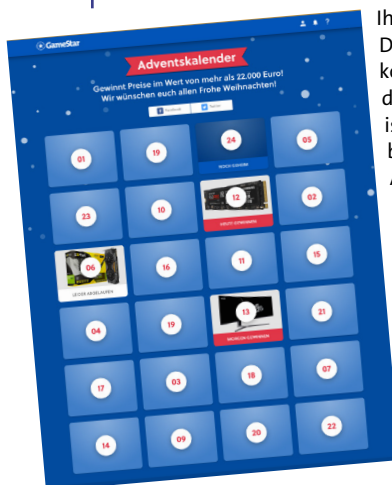
Anziehungskraft GameStar

Wissenschaftliche Studien beweisen: Kleidung beeinflusst unser Handeln! Studenten in weißen Laborkitteln sind intelligenter, schick gekleidete Verkäufer machen mehr Umsatz. Wir wissen nicht, ob man mit unserer GameStar-Kollektion erfolgreicher spielt, gut aussehen tut sie aber allemal. Egal ob mit Vintage-Logo (wie bei Markus unten im Bild) oder Motiven aus Raumschiff GameStar sowie Die Redaktion, mit uns seid ihr immer vernünftig angezogen. Die komplette Kollektion gibt's unter

www.yvolve.de/gamestar



Adventskalender 2018



Ihr habt keine Oma, die euch Anfang Dezember einen Adventskalender mit Schokolade oder bunten Bildchen schenkt, damit die Zeit bis zum Christkind nicht so lange ist? Keine Sorge, wir füllen diese Lücke und bieten euch auch dieses Jahr den besten Adventskalender Deutschlands – zumindest für PC-Spieler. Ab dem 1.12. könnt ihr auf GameStar.de jeden Tag einen richtig coolen Preis gewinnen, etwa Monitore oder Highend-Grafikkarten. Denkt also dran, im Dezember bei uns jeden Tag brav ein Türchen zu öffnen!

Unseren Adventskalender findet ihr unter

www.gamestar.de/adventskalender