



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Endlich Fortsetzungen!

Beim Schreiben der Texte für das GameStar-Titelbild auf der Seite vor dieser hier fällt es mir immer am meisten auf: Hinter nahezu jedem Spielnamen steht mittlerweile eine Ziffer. Und wenn nicht, dann oft irgendein Untertitel, der davon ablenken soll, dass da eigentlich eine Zahl stehen müsste (Hallo, Assassin's Creed, Call of Duty & Co!). Aber gut, den Sinn und Unsinn von Spielseerien haben wir nun wirklich schon oft genug diskutiert. Über eine gelungene Fortsetzung freuen sich Fans genauso wie – in der Regel – der Geldbeutel des Publishers. Problematisch wird es erst, wenn vor lauter Sequelitis die Innovation hinten runterfällt oder sich die Macher auf den großen Namen verlassen und dabei die Qualität vergessen.

Hoffen wir, dass die beiden großen Themen in dieser Ausgabe nicht in letztere Kategorie fallen! Zugegeben, über Borderlands 3 (Seite 20) wissen wir noch nicht allzu viele Details. Doch was wir bisher gesehen haben, stimmt uns optimistisch. Und auch wenn sich der texanische Entwickler Gearbox in der Vergangenheit nicht immer mit Ruhm bekleckert hat (Duke Nukem Forever, Aliens: Colonial Marines – #neverforget), ist Borderlands das ureigene Universum dieses Studios. Hier können die Menschen um Randy Pitchford zeigen, was sie wirklich draufhaben. Über unseren zweiten großen Fortsetzungsartikel in dieser Ausgabe schreibe ich hier erst gar nicht groß. Denn das macht Kollege Graf in seinem Zwölf-Seiten-Monster zum Thema Vampire: Bloodlines 2 ab Seite 28 schon genug. So oder so: Diese Fortsetzungen haben wir uns schon lange gewünscht!

Spielen mit Google

Andere Dinge dagegen wünschen wir uns nicht unbedingt, wir bekommen sie aber trotzdem. Spiele-Streaming zum Beispiel. Spätestens wenn Megakonzerne wie Google in ein Technologie-Thema einsteigen, sollte man sich die Sache näher anschauen. Noch weiß man natürlich nicht, wie genau Google Stadia funktionieren soll und wie die Preisgestaltung aussieht. Die ersten Daten (Seite 14) lesen sich aber beeindruckend, vor allem in Sachen Komfort könnte die Cloud-Lösung einem »richtigen« PC weit überlegen sein. Am Ende wird ohnehin die Spieleauswahl entscheiden, ob sich Stadia einen Platz im Markt erobern kann. Denn die alte Konsolen-Weisheit »Software sells Hardware« gilt paradoxerweise immer noch. Nur eben als »Software sells Streaming«. Doch egal, ob ihr via Wolke oder ganz altmodisch an einem richtigen PC zockt, wir wünschen:

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS

Servus, Sandro!

Abschiede fallen einem ja immer schwer, aber der von Sandro Odak ganz besonders. Das liegt erstens daran, dass Sandro immer wieder mal Donuts mitgebracht hat. Und zweitens verlieren wir mit Sandro einen ausgewiesenen Echtzeitstrategie-Experten, der zum Beispiel die Titelstory zu Age of Empires in der Ausgabe 02/2018 geschrieben hat. Wenn ihr Sandro kaum im Heft gesehen habt, dann liegt das daran, dass er als Head of GameStar.de hauptsächlich für unsere allzeit besuchenswerte Website gearbeitet hat. In Zukunft kümmert er sich bei Microsoft um die PR für alle Xbox-Themen – und kann dort endlich so viel Sea of Thieves spielen, wie er will.



Foto: Johannes James Zabel

GoT, E3 & mehr mit MAX

Wer unseren Live-Streaming-Kanal Monsters and Explosions noch nicht kennt, sollte spätestens jetzt reinschauen. Denn dort gibt es nicht nur täglich um 16.00 Uhr Live-Chats mit Kollegen aus der Redaktion, sondern auch sonst ein volles Programm. Es macht einfach Spaß, Maurice dabei zuzuschauen, wie er die Kollegen bei Magic the Gathering vernichtet. Ab dem 17.4. startet zudem der Themenschwerpunkt »Game of Thrones« mit vielen Analysen zur Serie. Und einen Monat später begleiten wir dann live die Spielemesse E3 in Los Angeles. Also unbedingt reinschauen und uns auf Twitch folgen:

[twitch.tv/monstersandexplosions](https://www.twitch.tv/monstersandexplosions)

