



Editorial

Markus Schwerdtel  
Chefredaktion

## BESSER DURCH BESCHWERDEN

Es rumpelt gewaltig in der Spielebranche. Wer unser Heft und unsere Website liest, unsere Videos schaut sowie unsere Podcasts hört, der weiß: Für viele Studios und Publisher läuft es aktuell gar nicht gut. Immer wieder berichten wir über Entlassungen, Pleiten und ungesunde Trends im Spiele-Business. Dass sich GameStar-Leser nicht nur für die Spiele an sich, sondern auch für die Mechanismen dahinter interessieren, das wissen wir aus vielen Zuschriften. Deshalb findet ihr hier auch immer wieder Hintergrundreports über die Macher und die Spielebranche generell. In dieser Ausgabe zum Beispiel über die Macht (und die vielen Probleme!) der Wertungsaggregationsplattform Metacritic (Seite 120).

Dabei sprechen wir in unseren Analysen immer wieder ungeliebte Wahrheiten aus – das ist unser Job als Journalisten. Eher selten ist es dagegen, dass sich ein direkt Beteiligter kritisch äußert. Das hat jetzt aber Larian-Chef Swen Vincke auf der Game Developers Conference in San Francisco getan (siehe News auf Seite 8). Freunde unter den Publishern macht er sich mit seinem Rant sicher nicht, aber natürlich steht Vincke nach seinem Riesenerfolg Baldur's Gate 3 auf einem bequemen Geldpolster und kann es sich leisten, über die Verhältnisse in der Branche zu schimpfen. Damit macht er jedenfalls einen wichtigen Schritt. Denn um etwas zu verbessern, muss erst einmal klar benannt werden, was momentan schief läuft – und das hat Swen Vincke getan. Guter Mann!

### Rollenspiel-Frühling

Aber auch wenn ihr euch mehr für konkrete Spiele statt für Hintergründe interessiert, kommt ihr in dieser Ausgabe auf eure Kosten – vor allem als Rollenspieler. Das fängt bei unserer Titelstory zum Diablo-Konkurrenten Path of Exile 2 (Seite 16) an. Außerdem erkunden wir in Outcast: A New Beginning den Planeten Adelpha (Seite 74), in The Thaumaturge die polnische Hauptstadt Warschau (Seite 68) sowie in Dragon's Dogma 2 die eigenwillige Faszination der Sperrigkeit (Seite 50). Wir wünschen euch wie immer

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

MARKUS



## Anno 1800: Visionärsausgabe Neuaufgabe unseres Sonderhefts

Kaum zu glauben, aber im April feiert Anno 1800 bereits seinen fünften Geburtstag! Dank stetigem DLC-Nachschub ist der Aufbau-Hit so beliebt wie am ersten Tag. Das gilt auch für unsere mittlerweile drei Sonderhefte zum Thema, unser neuestes – die Visionärsausgabe – ist seit Monaten ausverkauft. Bis jetzt! Denn wir haben eine neue, um rund 30 Seiten erweiterte Ausgabe gedruckt. Die enthält nicht nur Guides zum Hauptspiel und allen Addons, sondern auch neue Artikel – etwa zu Mods und optimalen Siedlungs-Layouts. Wer bisher noch keines unserer Anno-Sonderhefte hat (oder einfach die »gesammelten Werke« in edel aufgemachter Form zu Hause haben will), schlägt jetzt zu. Aber Achtung: Die zweite Edition unserer Visionärsausgabe gibt es nicht am Kiosk, sondern ausschließlich bei uns im Shop unter:

[www.gamestar.de/anno](http://www.gamestar.de/anno)



## Black Edition Starfield

Mit Bethesda zu den Sternen und dank uns im All den totalen Überblick: In unserer 148 Seiten starken Black Edition zu Starfield findet ihr Guides zur Charakterwahl und den Fertigkeiten, alle wichtigen Locations, Hilfe für den Raumschiff- und Basisbau und Kampftipps für Boden- und Weltraumkonflikte. Wir helfen euch bei der Orientierung an den wichtigsten Orten im Spiel, etwa New Atlantis, der freien Stadt Akila oder der Luxus-Location Neon. So entgeht euch sicher keine Quest. Ad Astra! Übrigens auch für eure Wand mit unserem Doppelposter: Auf der einen Seite findet ihr ein fantastisches Starfield-Motiv, auf der anderen die Karte von New Atlantis. Der Clou: Wir haben das E-Paper um 13 Seiten Modding-Guide erweitert. Und das, obwohl das offiziell noch gar nicht geht! Das Sonderheft bekommt ihr (auf Wunsch inklusive E-Paper) direkt bei uns unter

[www.gamestar.de/starfield](http://www.gamestar.de/starfield)