

Editorial



WHO IS WHO

(Von l.n.r.) Daniel Visarius • Alex Wagner • Johannes Rohe • Christian Schneider • Maurice Weber • Petra Schmitz • Michael Graf Heiko Klinge • Michael Obermeier • Florian Heider • Kristin Knillmann • Daniel Feith • Michael Trier • Jochen Redinger Benjamin Schäfer • Jochen Gebauer • Sigrun Rüb • Marc Geiger • Jan Purucker

Fluch und Segen der Community

»Du musst auf die Community hören!« Das ist das Dogma der Spieleentwicklung im angehenden dritten Jahrtausend. Ist ja auch logisch, keiner deckt die Fehler in bisherigen Titeln so zielsicher und gnadenlos auf wie eine vernetzte Gruppe von fanatischen Spielern. Dann können Entwickler die diskutierten Mängel protokollieren, daraus lernen und das nächste Produkt entsprechend verbessern. Oder sich mit einem Blick auf die bei großen Marken meist trotzdem guten Verkaufszahlen erst den Shitstorm aus den Klamotten schütteln und dann alles nochmal genauso machen. Letzteres geht allerdings nicht lange gut, spätestens beim zweiten Reinfall in Folge blättert auch der Lack der schillerndsten Serie und leidet das Ansehen des renommiertesten Studios. Und dann wird es eng.

Das ist die Situation von Bioware vor **Dragon Age: Inquisition**. Zumindest aus der Sicht vieler Fans der »alten« Bioware-Spiele, also bis **Dragon Age: Origin** oder **Mass Effect**; vielleicht sogar noch **Mass Effect 2**, da scheiden sich die Geister, aber auf keinen Fall **Dragon Age 2** oder **Mass Effect 3**. Beide sind für sich genommen keine schlechten Spiele, bei anderen Studios würden monatelange, exzessive Feierorgien ausbrechen, wenn ihnen ein solcher Titel gelingen würde. Aber sie enttäuschten die Erwartungen der Fans, passten nicht so recht zur Serie und auch nicht mehr ins Genre. Wir haben exklusiv mit Bioware gesprochen, haben Projektleiter Mike Laidlaw gefragt, wie das **Inquisition**-Team mit dem Erbe des direkten Vorgängers umgeht – und mit den Erwartungen der Fans. Die Antworten und noch viel mehr finden Sie in unserer Titelgeschichte ab Seite 12.

Womit wir beim zweiten großen Aspekt des »Hörens auf die Community« wären: der Erwartungshaltung. Davon kann im Moment **Wing Commander**-Vater Chris Roberts ein lustig Liedchen pfeifen. Hat er doch höchst erfolgreich die darbenenden Anhänger zünftiger »Im Weltraum rumfliegen und dabei ballern, handeln, forschen und eine tolle Story erleben«-Spiele um Geld gebeten. Wenn er sich nicht blitzschnell geduckt hätte, wäre er von den Geldsäcken erschlagen worden. Bis Redaktionsschluss hat sein Projekt **Star Citizen** (zu dem die Käufer der GameStar-XL-Ausgabe eine exklusive Bonus-Aktion auf Seite 34 finden) über 15 Millionen Dollar auf Kickstarter.com eingesammelt. Blöd nur, dass die mehr als 226.000 Unterstützer sich höchst verschiedene Dinge von dem Spiel versprechen. Wer eine stringente Story à la **Wing Commander** erzählt, wird den Spielern kaum die Freiheiten eines **Privateer** oder gar **Eve Online** geben können. Wir haben Chris (auch) dazu befragt, den Artikel finden Sie ab Seite 32.

Schließlich schlagen wir eine Brücke in die Vergangenheit und berichten über die Erwartungen der Fans an die **Ultima**-Serie, und nehmen Sie mit hinter die Kulissen einer der bedeutendsten Spielerien überhaupt, wo Richard Garriott zwischen den hohen Erwartungen seiner Anhänger, seinen eigenen Vorstellungen vom Spieldesign und denen seines neuen Publishers Electronic Arts aufgerieben wurde. Wie das damals alles genau war mit dem Höhepunkt der Serie, **Ultima 7: The Serpent Isle** und den unglücklichen Nachfolgern, erfahren Sie ab Seite 104.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team!

Das offizielle Sims-Magazin

Pünktlich zur Gamescom bietet Ihnen unser offizielles Sims-Magazin alle wichtigen Neuigkeiten zum jüngsten Spross der Sims-Familie, Die Sims 4! Wir haben die Entwickler in San Francisco besucht und uns angesehen, was die »neuen Sims« so besonders macht: Große Emotionen, cleveres Multitasking und intuitive Kreativtools heben das Sims-Erlebnis auf eine neue Ebene! Das offizielle Sims-Magazin gibt's für 6,99 Euro am Kiosk oder direkt in unserem Shop zu kaufen:



<http://sims-magazin.idgshop.de/>