

Editorial

2014: Die GameStar gibt Vollgas!



Michael »Trille« Trier in typischer Pose während des Redaktionsschlusses.

Schon der Beginn dieses Spielejahres war ein Knaller: Im Editorial der Januar-Ausgabe entdeckten wir ein bisher unbekanntes, aber höchst willkommenes Phänomen: den »Rollenspiel-Silberschweif«.

Grund genug, mit den Titelgeschichte-Ausblicken auf **The Witcher 3: Wild Hunt**, **Dark Souls 2**, **Wasteland 2** sowie **Dragon Age 3: Pillars of Eternity** (ehemals **Project Eternity**) und Richard Garriotts **Shroud of the Avatar** als rahmendem Beiwerk dem damals noch taufrischem Jahr 2014 sogleich den Titel »Das Jahr der Rollenspiel-Giganten« zu verleihen. Eine Ausgabe zuvor hatte es gar eine kleine Revolution in der GameStar gegeben: Statt wie üblich eine Ausgabe 1/2014 noch Ende November des Vorjahres zu bringen, produzierten wir Ende 2013 einfach eine Nummer 13, um mit der Zählung wieder näher an den mit der Ausgabennummer assoziierten Monat zu rücken. Die Ausgabe eins erschien damit Ende Dezember, lag also den Januar

über am Kiosk, wie es sich für eine »1« des neuen Jahres gehört, und konnte so pünktlich zu Jahresbeginn die Hoffnung auf ein einmaliges Rollenspieljahr einläuten.

Was beides miteinander und vor allem mit diesem Heft 6/2014, also der Juni-Ausgabe, zu tun hat? Nun, einerseits sind wir schon fast bei der Halbzeit angekommen. Traditionell ist die E3 der Zeitpunkt, an dem die kühnen Voraussagen vom Jahresbeginn einem ersten echten Realitätscheck unterzogen werden. In welchem Stadium befinden sich die Spiele? Wo klaffen Entwicklerbehauptungen und Realität auseinander? Schaffen es alle angekündigten Titel tatsächlich noch in den verbleibenden rund sieben Monaten des aktuellen Kalenderjahres zu erscheinen? Wo waren unsere Hoffnungen gut investiert, welches Thema scheint dagegen zu schwächeln? Und sind aktuelle Entwicklungen wie Crowdfunding und Early-Access-Programme, bei denen der Endkunde schon für Konzepte und unfertige Prototypen zahlt, nur kurzlebige Phänomene oder Modelle, die eine echte Veränderung bringen, die uns die Zukunft weisen?

In dieser Ausgabe widmen wir uns jetzt schon auf sechs Seiten der kommenden E3, teilen unser Wissen mit Ihnen, sagen Ihnen, welche Spiele wir dort erwarten und was wir davon halten. In unserer Early-Access-Rubrik, zu der wir viel positives Feedback bekommen haben, geben wir Ihnen seit der Ausgabe 2/14 einen Überblick über die spannendsten Indie-Entwicklungen, und in unserer großen Titelgeschichte widmen wir uns mit **Risen**

3 einem weiteren spannenden Rollenspiel, das zu Jahresbeginn übrigens noch gar nicht angekündigt war.

Die GameStar ist also in Bewegung, bewahrt dabei aber Kontinuität. So auch jetzt, da die Führung nach sieben Jahren wechselt: Michael Trier ist ab dieser Ausgabe damit betraut, den großen Themen eines Spielejahres tiefer nachzuspüren, sie mit Sonderheften weiter zu verfolgen, als das in einem multithematischen Magazin wie der GameStar möglich ist. Da haben 132 oder sogar mehr Seiten zu **The Elder Scrolls Online**, **Diablo 3** oder **Skyrim** einfach keinen Platz. Das hat »Trille«, wie ihn alle nennen, schon immer geärgert, darum nimmt er sich jetzt einfach für seine Lieblingsthemen den Raum und macht dazu die besten Sonderhefte, die man kaufen kann. Es wird also in Zukunft unter anderem mehr GameStar Black Editions geben. Darum ist dies sein letztes Editorial für die GameStar. Während Michael »Micha« Graf noch bis Ende Juni die Welt bereist, übernimmt Jochen »Jochen« Gebauer vorerst kommissarisch die leitenden Aufgaben bei der GameStar und wird seine langjährige Erfahrung, seine sprichwörtliche Neugier und journalistische Spürnase dazu nutzen, tief hinter den Kulissen der Branche zu recherchieren, um Sie durch noch mehr und bessere Reports und Hintergrundberichte näher an die Spiele, die Entwickler und die Zusammenhänge der Spielebranche heranzuführen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Michael T.



Jochen Gebauer

Liebe Leserinnen und Leser,

falls Sie ein GameStar-Abonnement besitzen, dann halten Sie diese Ausgabe möglicherweise erst am Montag – und nicht wie gewohnt am Samstag – in den Händen. Diese kurzfristige Verschiebung der Abo-Auslieferung war leider notwendig, um die erst kurz vor Redaktionsschluss eingetroffene Version von **Watch Dogs** umfassend zu spielen und Sie pünktlich zum Release stichhaltig und seriös über die spielerische Qualität zu informieren. Ich hoffe, dass diese Entscheidung auch in Ihrem Sinne war.

Regelmäßige Leser werden vielleicht bemerken, dass es in dieser Ausgabe keine Freispiel-Rubrik gibt. Wir haben uns entschieden, diese Rubrik vorerst ruhen zu lassen, und denken über neue Möglichkeiten nach, Mods, DLCs (die ja in den seltensten Fällen »frei« sind) und bemerkenswerte Browser Spiele im Heft abzubilden. In der Zwischenzeit nutzen wir die Seiten lieber für aktuelle Tests, ausführliche Previews und spannende Reportagen. Über Feedback dazu an brief@gamestar.de freuen wir uns immer!