



Heiko Klinge, Chefredakteur

Editorial

My home is my castle / Wellblechhütte / Anno-Insel

W

ährend ich diese Zeilen schreibe, hat die E3 noch nicht einmal offiziell begonnen. Ein großer, wenn nicht sogar der bestimmende Trend der Spiele-Leitmesse lässt sich aber schon nach den ersten Pressekonferenzen erkennen: User Generated Content.

Das neue Doom wird mit einem umfangreichen Karten-Editor ausgeliefert (S. 50), in nahezu jedem neuen Shooter dürfen wir Waffen und/oder Spielfigur umfassend anpassen, sowohl in Metal Gear Solid 5 (S. 44) als auch Fallout 4 (S. 40) ist das Errichten und die Pflege einer eigenen Basis ein zentrales Spielelement, und mit Bethesda das Endzeitabenteuer erhalten Mods nun sogar auch auf Konsolen Einzug.

Klar, nutzererstellte Inhalte sind alles andere als eine echte Brancheninnovation. Minecraft hat seit 2009 mit dieser Grundidee plattformübergreifend über 60 Millionen Spiele verkauft. Und gerade wir deutschen Gamer kennen und lieben die Faszination selbsterstellter Welten sogar schon seit 1989, als Blue Byte mit Die Siedler quasi das klassische Aufbauspiel erfand.

Neu ist allerdings, wie regelmäßig und konsequent die unterschiedlichsten Bastelemente nun auch Einzug in klassische AAA-Titel halten – egal ob selbstbemalte Waffe in einem Ego-Shooter oder Eigenbaufestung in einem Rollenspiel. Gleichzeitig feiert das lange Zeit so stiefmütterlich behandelte Genre der Aufbauspiele aktuell ein ebenso sensationelles wie überfälliges Comeback. Titel wie Banished oder vor allem Cities: Skylines haben bewiesen, wie erfolgreich dieses lange Zeit belächelte Genre auch heute noch sein kann und damit sicherlich auch den Basteltrend im Blockbuster-Segment entscheidend mitbeeinflusst.

Der Stolz aufs Selbstgemachte

Ich als großer Aufbauspiele-Fan finde das großartig, denn selbst gestaltete Welten motivieren mich tausendmal mehr als jede noch so spektakuläre Zwischensequenz. Das Ableben des Endgegners sieht bei jedem gleich aus, eine mit viel Liebe und Herzblut hochgezogene Rollenspielfestung oder Inselsiedlung gibt's in dieser Form aber nur bei mir – entsprechend stolz bin ich auf das Resultat.

Und jetzt verstehen Sie vielleicht auch, warum ich ganz besonders stolz auf diese GameStar-Ausgabe bin. Natürlich, weil sie

– wie immer – mit viel Liebe und Herzblut entstanden ist. Die umfangreichen Vorschauen zu den Blockbustern Fallout 4 und Doom waren etwa nur möglich, weil unser E3-Team trotz Jetlag in LA die Nacht zum Tag gemacht hat, um kurz vor Redaktionsschluss noch alle ergatterten Infos auf Papier zu bringen. Parallel hatte meine Wenigkeit das Vergnügen, als weltweit erster Journalist einen ganzen Tag lang das wohl größte und ambitionierteste Aufbauspiel des Jahres auszuprobieren: Anno 2205. Ab Seite 22 können Sie mitverfolgen, wie sich meine anfängliche Skepsis in Faszination verwandelte. Denn egal ob Rollenspielfestung, Inselsiedlung oder GameStar-Ausgabe: Es gibt kaum ein schöneres Gefühl, als stolz auf etwas Selbstgemachtes zu sein.

Viel Spaß beim Lesen, Gestalten und Spielen!

Heiko Klinge



Noch sehen die Kollegen auf der E3 munter aus, wenig später schlagen sie sich die Nacht um die Ohren, um Sie mit brandheißen Infos zu den Fallout-4-Festungen zu versorgen.