



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Von Seuchen-Suchtspiralen und Hasskommentaren

Spieleverschiebungen sind doof. Erst recht, wenn in einem ursprünglich für das Weihnachtsgeschäft geplanten Titel der Schnee leise rieselt, das Ding dann aber erst bei lauem Frühlingswetter erscheint – wie eben jetzt bei *The Division* geschehen. Ein Glück: Der Qualität des MMO-Shooters schadet die Wetter-Diskrepanz kein bisschen. Ganz im Gegenteil, schon lange hat uns kein Spiel mehr so kollektiv gefesselt wie Ubisofts Seuchen-Saga. Egal ob in der Mittagspause, an der Kaffeemaschine oder auf dem Heimweg in der U-Bahn, unsere Gespräche drehten sich in den ersten Tagen nach der Veröffentlichung fast ausschließlich um Basisausbau, Charakter-Builds, Waffenmods und das detaillierte New York. Sogar die eingefleischten Solospieler in der Redaktion ließen sich vom zugänglichen »Kumpel-Multiplayer« von *The Division* überzeugen. Wie gut das Spiel tatsächlich ist, lesen Sie im Test ab Seite 52.

Das sind #NichtWir

Gesprächsthemen hatten wir aber auch ohne *The Division* genug. So diskutieren wir innerhalb der Redaktion zum Beispiel schon seit langem, wie wir mit sexistischen, rassistischen oder homophoben Kommentaren auf GameStar.de umgehen sollen. Alle löschen, logisch, doch das ist bei der Menge an Wortmeldungen kaum zu schaffen. Deshalb haben wir uns Anfang März mit einem ausführlichen Appell an die Website-User gewandt, unter dem Hashtag #NichtWir unseren Standpunkt klar gemacht und zur Diskussion aufgerufen. Die Resonanz hat uns überwältigt: Weit über 1.000 Kommentare sowie Hunderte von Retweets und Facebook-Shares zeigen uns, dass wir offenbar einen Nerv getroffen haben. Wer mitdiskutieren will: Die Kolumne finden Sie unter www.gamestar.de/nichtwir.

Neue Termine für GameStar

Vielleicht haben Sie sich schon gewundert, dass diese GameStar-Ausgabe schon früher am Kiosk beziehungsweise im Briefkasten liegt als gewohnt. Der Grund: Wir haben aus organisatorischen und technischen Gründen die Heftproduktion um eine Woche nach vorn gezogen, sodass GameStar ab sofort nicht mehr am angestammten letzten Mittwoch im Monat erscheint, sondern am vorletzten. Die nächste Ausgabe kommt demnach bereits am 20. April 2016. Das bedeutet für regelmäßige Kioskäufer eine kleine Umstellung, Abonnenten (unter www.gamestar.de/shop können Sie auch einer werden) bekommen GameStar ja ohnehin in der Regel pünktlich nach Hause geliefert.

PC heiratet Konsole

Und gleich noch ein Gesprächsthema: Xbox-Chef Phil Spencer kündigte an, in Zukunft Spiele für Xbox One und PC mit der sogenannten UWA-Architektur (Universal Windows Apps) verheiraten zu wollen (Seite 10). Im Klartext: Entwickler programmieren ihren Titel für UWA, der läuft dann – theoretisch – ohne weitere Anpassungen sowohl auf Konsole als auch auf Windows 10. Die Gefahr liegt auf der Hand: Die für den kleinsten gemeinsamen Nenner entwickelten Spiele werden kaum die volle Leistung eines modernen PCs ausnutzen. Auf der anderen Seite würde UWA durch die riesige Verbreitung von Windows 10 damit automatisch zur wichtigsten Spieleplattformen, konsolen-exklusive Titel sind dann vielleicht Geschichte. Wir sind jedenfalls erst mal ordentlich skeptisch, genau wie übrigens viele altgediente Entwickler, etwa Epic-Chef Tim Sweeny. Kollege Michael Graf wird sich auf jeden Fall auf der Game Developers Conference in San Francisco unter anderem zu diesem Thema umhören – und uns natürlich in der nächsten Ausgabe davon berichten.

Bis dahin viel Spaß beim Lesen und Spielen!

