



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Der Trend geht zur Brille

A

h, San Francisco im Frühling 2016! Im Buena Yerba-Park weht ein laues Lüftchen, die Bäume blühen, und knapp 30.000 Spiele-Entwickler treffen sich zur mittlerweile 30. Game Developers Conference. Auch wir besuchen die Konferenz mit angeschlossener Mini-Messe seit vielen Jahren regelmäßig, die Besuche ergeben aber meist nur wenige Artikel oder Videos für GameStar.de oder das Heft. Schließlich fährt man zur GDC, um Vorträge zu hören und Hintergrundgespräche zu führen. Kurz: um auf dem Laufenden zu bleiben. Das war dieses Jahr anders. Schon im Vorfeld wurde unsere GDC-Delegation aus den Kollegen Stange, Graf und Purucker mit Terminanfragen bombardiert. Dementsprechend viel Material haben die Herren mit nach Hause gebracht. Michael ist zum Beispiel schwer angetan von Stellaris (Seite 50) oder dem neuen Obsidian-Rollenspiel Tyranny (Seite 46). Und er hat seit seiner persönlichen GDC-Premiere eine ganz neue Perspektive auf die Arbeit von Entwicklerstudios (Seite 16).

VR kommt. Sicher.

Beherrschendes Thema der GDC: Virtual Reality. Kaum ein Stand auf der Ausstellungsfläche kam ohne VR-Brille, -Spiel oder -Zubehör aus. Die drei großen Wettbewerber mit ihren Geräten Oculus Rift, HTC Vive und PlayStation VR zogen alle Register, um ihre Hardware und die Spiele bestmöglich ins Rampenlicht zu befördern. Kollege Sebastian Stange hat alles ausprobiert und fasst ab Seite 18 seine Eindrücke und Einschätzungen zusammen. Unterdessen ist auch in der Redaktion in München das Testgerät der HTC Vive angekommen. Kaum jemand hier – egal aus welcher Abteilung – lässt sich den Spaß entgehen, die VR-Brille auszuprobieren. Mittlerweile sind wir uns sicher: VR ist kein schneller Trend, es ist gekommen, um zu bleiben.

Von Orcs und Menschen

Ganz traditionell und ohne VR-Brille werden wir ab dem 26. Mai ins Kino gehen, denn dann läuft der Warcraft-Kinofilm in Deutschland an. Damit kommt ein Fantasy-Universum auf die Leinwand, das uns Spieler schon seit vielen, vielen Jahren beschäftigt. Heinrich Lenhardt hat für unsere große Titelgeschichte zum Phänomen Warcraft nach den Wurzeln der Reihe geforscht. Dazu hat er mit Blizzard-Veteranen wie Rob Pardo oder Bill Roper gesprochen, unzählige Bilder durchforstet und teils unglaubliche Anekdoten ausgegraben. Zusätzlich haben wir uns Legion angeschaut, das kommende Addon für World of Warcraft, und wir blicken zurück auf die Evolution des Online-Rollenspiels. Die volle Warcraft-Packung gibt's ab Seite 22. Dieser Artikel ist nach unserem Steam-Experiment in der Ausgabe 01/2016 übrigens die zweite Titelstory, die sich keinem konkreten Spiel widmet, sondern einem übergreifenden Thema. Wieder interessiert uns: Was halten Sie von dieser Art von Titelgeschichte? Schreiben Sie uns an brief@gamestar.de!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

GDC 2016



Auf der Game Developers Conference 2016 in San Francisco trafen sich knapp 30.000 Spieleentwickler, Publisher, Dienstleister und Journalisten wie wir.

Maurice geht, Reiner kommt



Ach, diese unsteten jungen Leute! Dies ist die letzte GameStar-Ausgabe, an der unser Strategie-Experte Maurice Weber als »normaler« Redakteur mitgearbeitet hat. In Zukunft wird er als freier Autor werkeln und als solcher natürlich auch weiterhin für uns schreiben. Wir bedanken uns für die tolle Zusammenarbeit und wünschen Maurice alles Gute für die Zukunft! An Mauricens Ex-Schreibtisch sitzt in Zukunft unser Trainee-Neuzugang Reiner Hauser, seines Zeichens ebenfalls leidenschaftlicher Strategiespieler. Wir sagen »Tschüss, Maurice! Servus, Reiner!«