



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Das Jahr der Wahrheit

Wer Versprechungen abgibt, Hoffnungen macht, Erwartungen schürt, der muss irgendwann liefern. Das gilt in der großen Politik genauso wie im Umgang mit Kollegen, Freunden oder der Familie. Und ganz besonders wichtig ist dieses Liefern gegenüber zahlenden Kunden und Fans. Dass die Erfüllung nicht immer reibungslos klappt, beobachten wir seit dem Aufstieg der Crowdfunding-Plattformen wie Kickstarter oder Fig immer wieder. Fans und Backer von Spieleprojekten ärgern sich über unrealistische Pläne, Verspätungen oder gestrichene Features. Gerade Letzteres kann man Chris Roberts nicht vorwerfen. Sein Star Citizen ist seit der ersten Finanzierungsphase vor rund fünf Jahren ständig gewachsen. Aus dem »normalen« Weltraumspiel ist ein Komplexitätsmonster mit Planetenlandungen und Shooter-Elementen geworden. Mit rund 140 Millionen Unterstützer-Dollars spielt Star Citizen zudem in derselben Budgetliga wie Triple-A-Produktionen vom Schläge eines GTA 5 oder Fallout 4.

Das für 2017 geplante Update 3.0 soll nun endlich ein »ganzes«, spielbares Star Citizen bringen – und damit auch die Stunde der Wahrheit für den Projekt-Frontmann Chris Roberts und sein Team bei Cloud Imperium Games (CIG). Denn für viele Fans wird das der Moment sein, in dem sie ihre »Investition« in das Spiel bewerten und das Internet mit ihrer Einschätzung fluten. Das kann zum Triumphzug für Chris Roberts werden – oder zum schlimmsten Shitstorm der Spielegeschichte. Und dann ist da natürlich noch die Solokampagne Squadron 42, die ebenfalls noch 2017 kommen soll. Wie er mit diesem Druck umgeht, verrät er in der Mega-Titelstory zu Star Citizen ab Seite 22. Außerdem gibt's darin einen kritischen Rückblick auf die bisherige Entwicklung sowie einen Vorgeschmack auf die Zukunft des Projekts. Und natürlich haben wir das brandneue Shooter-Modul Star Marine schon ausprobiert.

Es kommt ganz dick

Eine Jahresanfangsausgabe ohne ordentlichen Ausblick ist natürlich undenkbar, deshalb liefern wir auf 30 Seiten alles, was man über das Spielejahr 2017 wissen muss. Dazu gehört eine Trendvorschau (Seite 34) genauso wie eine Auflistung der kommenden Toptitel (Seite 40). Plus: Wir Redakteure verraten unsere Wünsche an das neue Jahr (Seite 60). Mit dabei sind natürlich auch klassische Preview-Artikel, etwa zu Ubisofts Schwertschwingerei For Honor (Seite 50) oder dem schon bald erscheinenden Bioware-Rollenspiel Mass Effect: Andromeda (Seite 52).

Bei all der Zukunfts-Glaskugelei braucht man vielleicht eine kleine Nostalgie-Dosis zum Ausgleich – umso mehr, weil GameStar im kommenden September den 20. Geburtstag feiert! Und wir wollen unser Jubiläumsjahr mit einem Blick auf die Wurzeln, den Urvater der GameStar beginnen: der PC Player. Der Player-Mitgründer Heinrich Lenhardt hat mit seinem damaligen Mitstreiter Boris Schneider die Köpfe zusammengesteckt, um akribisch die Geschichte des Magazin-Vorreiters nachzuzeichnen (Seite 98). Und weil er gerade so schön im Nostalgieaustausch war, hat er auch gleich noch zehn Dinge aufgeschrieben, die Spieler heute gar nicht mehr kennen (Seite 114).

Damit sollte in dieser Ausgabe wirklich für jeden etwas dabei sein. Wir empfehlen aber ohnehin, auch dieses Heft von vorn bis hinten durchzulesen. Rausgehen lohnt sich bei der eisigen Kälte sowieso nicht.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!



Chris lacht, Ben schreibt, David leidet

Ursprünglich sollte das Skype-Interview mit Chris Roberts (oben) nur 30 bis 45 Minuten dauern. Doch unser Autor Benjamin Danneberg (mitte) und der umtriebige Star-Citizen-Macher hatten viel zu besprechen, am Ende wurden es dann doch zwei Stunden. PR-Manager David Swofford (unten) war darüber nur mittelglücklich, er musste deshalb einen anderen wichtigen Termin von Roberts verschieben.



Nachholbedarf

Manchmal passiert es einfach: Wir schätzen ein Spiel zum Start aus irgendwelchen Gründen als uninteressant ein und verzichten auf einen Test, doch im Lauf der Zeit mausert es sich zum Community-Liebling. So geschehen im Fall Undertale. Wir haben die Release-armen Wochen im Dezember genutzt, ein paar dieser von uns »vergessenen« Perlen nachzuholen. Die Artikel zu Undertale (Seite 78), House of the Dying Sun (Seite 72) und einigen weiteren Titeln finden Sie im Testteil. Bitte zögern Sie nicht, uns via brief@gamestar.de zu nerven, wenn wir einen Ihrer Meinung nach wichtigen Titel unter den Tisch fallen lassen!