



Markus Schwerdtel,  
Chefredaktion

# EDITORIAL

## Die Last der Vergangenheit

**D**as kennen die Erben Richard Wagners genauso wie die Entwickler bei Microsoft: Es ist immer schwierig, mit einem großen Vermächtnis umzugehen. Baut man zu sorglos Neuerungen ein, verärgert man die Fans. Lässt man aber alles so, wie es ist, muss man sich den Vorwurf des innovationslosen Besitzstandswahrs gefallen lassen. Doch während man bei den Bayreuther Festspielen Jahr für Jahr erneut um die richtige Inszenierung der Wagner-Opern kämpft, hat Microsoft für die Mega-Strategiemarke Age of Empires einen konkreten Fahrplan: Bevor irgendwann Age of Empires 4 erscheint, kommen neue Versionen der bisherigen Serienteile als Definitive Editions auf den Markt – mit kleinen, aber teilweise entscheidenden Verbesserungen. Schlau, denn so gewöhnt man AoE-Traditionalisten langsam an die Innovationen in Age of Empires 4. Die es dann hoffentlich auch gibt, um dem Genre der Echtzeitstrategie neues Leben einzuhauchen. Schließlich haben wir 2017 mit Halo Wars 2, Sudden Strike 4 oder Spellforce 3 gesehen, dass das gar nicht so einfach ist. Selbst wenn die Spiele allesamt eine Qualität liefern, nach der wir uns damals während der ersten RTS-Welle um die Jahrtausendwende die Finger bis zum Ellbogen geleckt hätten. Was genau die Nachlassverwalter in Seattle mit dem großen Erbe von Age of Empires vorhaben, hat Kollege Sandro Odak bei seinem Entwicklerbesuch für unsere Titelstory (Seite 46) herausgefunden. Außerdem lassen wir den Serienerfinder Bruce Shelley zu Wort kommen (Seite 54) und erklären, warum eine Mod für Age of Empires 3 als leuchtendes Vorbild für Teil 4 dienen sollte (Seite 56).



### Zur Strafe: Nachsitzen!

Wie ist das, wenn man in der Schule nicht aufpasst und wichtigen Stoff versäumt? Genau, man muss ihn nachholen, schlimmstenfalls vielleicht sogar nachsitzen. Wie bereits letztes Jahr haben wir uns am Jahresende zusammengesetzt und eine Liste mit Spielen zusammengestellt, die wir 2017 verpasst, vergessen oder schlicht falsch eingeschätzt (»Interessiert niemanden!«) haben. Oder die wir zwar wahrgenommen und als gut erkannt haben, die aber dann doch irgendwie im Rauschen untergegangen sind. Etwa das grandiose West of Loathing (Seite 88), das ausgerechnet während des Gamescom- und GameStar-Jubiläums-Trubels erschienen ist. Oder das nostalgisch anmutende Text-Adventure Thaumistry (Seite 90) von Altmeister Bob Bates, für das wir extra GameStar-Altmeister Gunnar Lott als Tester reaktiviert haben. Oder das Hüpfspielwunder A Hat in Time (Seite 86), von dem viele Menschen – unter anderem unser Autor Manuel Fritsch – sagen, dass es fast an das unumstrittene Switch-Hops-Epos Super Mario Odyssey heranreicht. Kurz: Unsere Tester haben zwischen den Jahren viel Zeit auf dem Nachsitzbänkchen verbracht. Und euch raten wir ebenfalls, diese (von uns) vergessenen Perlen nachzuholen, denn damit ist Nachsitzen gar nicht so übel. Doch egal, ob ihr alte Perlen nachholt, Neuerscheinungen wie Railway Empire (Seite 68) bevorzugt oder Außenseitern wie Ultimate General: Civil War (Seite 72) eine Chance gebt,

wir wünschen Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

### Zucker statt Bilder

Eigentlich gehört es für uns bei jedem Entwicklerbesuch zum Pflichtprogramm: das Foto des Redakteurs mit den Programmierern, am PC, im Studio. Denn so ein Foto sieht hier im Editorial nicht nur super aus, sondern beweist zudem, dass wir auch wirklich dort waren. Allerdings vergessen die reisenden Kollegen oft, dieses Beweisfoto zu schießen. So ein Studiobesuch ist eben stressig und natürlich hat man andere Sorgen (Spielen! Interviews!). Kollege Sandro Odaks Ausrede: Er hatte keine Zeit für Fotos, schließlich musste er in den Supermarkt und Souvenir-Süßigkeiten besorgen. Caramel- und Erdnussbutter-M&Ms gibt es eben nur in den USA. Na gut, Sandro, das lassen wir dann mal gerade so durchgehen.



### Stimmen aus Seattle

Im Rahmen unserer Titelgeschichte zu Age of Empires haben wir mit dem Serienerfinder Bruce Shelley und Jörg Neumann von Microsoft gesprochen. Beide Unterhaltungen haben wir zu Podcasts geschnitten. Allerdings fanden die Gespräche erst statt, als die Heft-DVD schon lange im Presswerk war, wir packen die Audodateien deshalb auf die DVD der Ausgabe 03/2018. Nutzer von GameStar Plus finden die beiden Podcasts unter [www.gamestar.de/brucshelley](http://www.gamestar.de/brucshelley) sowie [www.gamestar.de/jorgneumann](http://www.gamestar.de/jorgneumann).

