



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Steife Brise in alter Schule

N

ein, es kommt wirklich nicht oft vor, dass wir Wertungen jenseits der 90 zücken. Denn in diesen Regionen wird die Luft dünn, nur absolute Ausnahmetitel bekommen unser begehrtes Platin-Siegel. Umso überraschter waren wir vor rund drei Jahren, als im März 2015 mit Pillars of Eternity aus dem damals riesigen Pool der Kickstarter-Projekte ein solcher Spitzenkandidat auftauchte. Das Irre daran: Pillars war kein schickes 3D-Spektakel mit fantastischer Technik und der mittlerweile offenbar verpflichtend notwendigen offenen Spielwelt. Nein, Pillars of Eternity erinnerte vielmehr an alte Rollenspiel-Haudegen wie Baldur's Gate, komplett mit eher zweckmäßiger Grafik. Aber eben auch mit den Tugenden der früheren Bioware-Perlen: Story, Charaktere, Entscheidungsfreiheit. Nicht umsonst staubte das Spiel also damals 92 Punkte ab, bis heute eine der höchsten jemals vergebenen GameStar-Wertungen.

Und jetzt also Pillars of Eternity 2. Ziemlich genau drei Jahre später versucht Obsidian erneut, Rollenspiel-Veteranen in wohlige-warme Nostalgiegefühle zu hüllen. Nur: In der Zwischenzeit sind Oldschool-RPGs nichts Besonderes mehr. Da waren etwa die beiden Teile von Divinity: Original Sin, Tyranny, Torment: Tides of Numenera und etliche kleinere Titel. Pillars 2 wird es also schwerer haben als sein Vorgänger. Allerdings weiß das auch das Team um Game Director Josh Sawyer und hat sich deshalb ein paar coole Neuerungen einfallen lassen. Welche das genau sind, lest ihr in unserer großen Titelstory ab Seite 20.

Die Star-Wars-isierung von Total War

Vielleicht ein Zufall, doch just als mir der Text zu Total War Saga: Thrones of Britannia (Seite 30) auf den Tisch flatterte, ging der Trailer zu »Solo: A Star Wars Story« durchs Internet. Beide – das Spiel wie der Film – sind Spin-offs von erfolgreichen Serien. Beide geben ihr Bestes, das Flair der Muttermarke zu erhalten und so noch mehr Geld einzuspielen. Und beide werden es deshalb bei eingefleischten Fans schwer haben, sie von ihren Qualitäten zu überzeugen. Sowohl Creative Assembly/Sega als auch Disney betreiben hier als Inhaber der sogenannten IP (Intellectual Property) ein gefährliches Spiel. Natürlich will man die mühsam aufgebaute bzw. teuer gekaufte Lizenz so viel wie möglich nutzen. Die Qualität darf dabei aber nicht leiden. Denn nichts brennt im Internet so heiß wie die Wut enttäuschter Fans! Wollen wir den Machern beider Serien wünschen, dass sie diese schwierige Gratwanderung schaffen. Bei Thrones of Britannia zumindest sieht es schon mal gut aus.

Wir wünschen wie immer viel
Spaß beim Lesen und Spielen!

Total Maurice of Eternity

Vermutlich wird diese GameStar 03/2018 als Maurice-Weber-Gedächtnisausgabe in die Geschichte unserer Zeitschrift eingehen. Der Kollege hat nämlich quasi im Alleingang die beiden großen Titelgeschichten dieses Heftes gestemmt. Zuerst war Maurice in England, um dort exklusiv das neue Total War Saga: Thrones of Britannia zu spielen. Dabei war er so konzentriert zugange, dass er nicht mal für das Foto rechts kurz in die Kamera lächeln konnte. Wieder daheim empfing er dann Josh Sawyer von Obsidian, der exklusiv für uns eine weit fortgeschrittene Version von Pillars of Eternity 2: Deadfire im Gepäck hatte. Das Ergebnis dieses Besuchs lest ihr in der Titelstory dieser Ausgabe, weitere (Interview-)Videos zum Thema gibt's unter www.gamestar.de/plus.

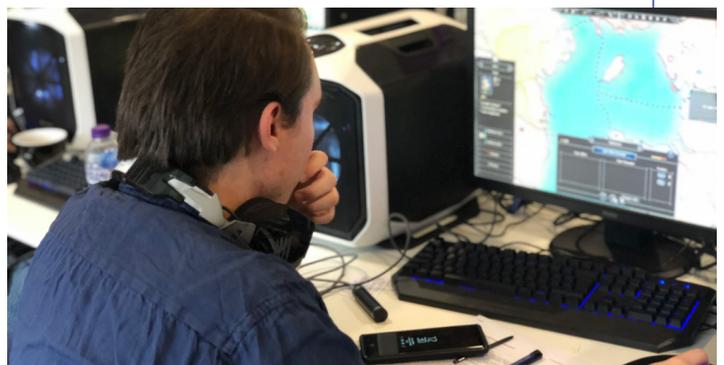


Foto: Fabian Döhla