



GameStar 06/2009 Deutschland und die Spiele

Preise und Geld für Spiele vom Staat. Eine tolle Sache: Erstmals wird von Staats wegen das beste deutsche Computerspiel gewürdigt, am 31. März 2009 war der Deutsche Computerspielpreis geboren! Echte, wichtige Politiker begeben sich ins Scheinwerferlicht der Öffentlichkeit und geben zu, dass Spiele toll sind. Oder zumindest sein können. Und dazu gibt's 600.000 Euro für die Sieger. Ein »Ritterschlag für die Branche«, wie es Gunnar Lott in seiner Kolumne auf Seite 11 formuliert.

Tatsächlich ist es toll, dass die Wachstumsbranche Nummer 1 endlich als kulturell wertvolles Medium und wichtiger Wirtschaftszweig gesehen wird. Noch toller fänden wir es allerdings, wenn der federführende Kulturstaatsminister Bernd Neumann die Auswahlkriterien des Preises an der Realität von Computerspielern ausrichten würde. Denn die Bevorzugung »kulturell und pädagogisch wertvoller Spielkonzepte« sortiert mehr als 70 Prozent unserer Lieblingsspiele aus und impliziert darüber hinaus, dass ein Computerspiel in erster Linie für Kinder produziert wird und nur dann preiswürdig ist, wenn es die Entwicklung der Kleinen irgendwie günstig beeinflusst. So hehre Maßstäbe werden an kein anderes Medium angelegt. Ein wenig ungerecht dürfen wir das schon finden.

GameStar und die Wertungen. Über das GameStar-Wertungssystem wird gern und viel diskutiert, und das ist gut so. Denn unser Wertungssystem ist bewusst transparent gestaltet. Wir wollen Vergleichbarkeit schaffen, unsere Urteile nachvollziehbar machen. Das macht uns angreifbar; viel angreifbarer als pure, oft am allgemeinen Konsens ausgerichtete Bauchwertungen es sein können. Doch immer wieder zeigt sich, warum dieses anstrengende System seine Mühe wert ist, wie seismographisch sensibel es die tatsächliche Beschaffenheit eines Spiels jenseits von euphorischem Überschwang abbildet.

Die Diskussion zu unserer **Bioshock**-Wertung in unserem Forum auf GameStar.de beispielsweise hat 1.005 Beiträge (Quicklink 6139). Die Empörung war groß angesichts der »nur« 87 Punkte für eines der in mancher Hinsicht beeindruckendsten Spiele der letzten Jahre. Der Rest der Welt hatte prompt die goer-Tafeln so hoch gereckt, wie es die jeweilige publizistische Reichweite zuließ. GameStar jedoch hatte einige Kritikpunkte an der Atmosphäre, dem Schwierigkeitsgrad, der Spielbalance, die sich durch unsere Wertungskriterien zwingend in der Endnote niederschlagen mussten. Schön, dass 2K Marin nun angekündigt hat, exakt die von uns angemahnten Dinge in **Bioshock 2** zu verbessern (siehe Preview S. 36). Das verleiht unserem Urteil noch mehr Nachdruck. Wir sind gespannt, ob **Bioshock 2** nun die GameStar-goer-Marke knacken kann.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

WoW Sonderheft 04/09



Neuer Riesenpatch, neue Instanz: Mit Patch 3.1 lockt die **Titanen-Stadt Ulduar** Abenteurer in die Arme neuer Boss-Gegner. Unsere Profi-Kämpfer haben die Kämpfe dokumentiert. Außerdem: So wird jeder zum **ultimativen Tank**, die besten **Jäger-Pets**, Schlachtfeld-Tipps für den Strand der Uralten und vieles mehr. Ausgabe 4/09 mit Poster der neuen Instanz-Karten-Serie gibt es für 6,99 € am Kiosk oder unter www.gamestar.de/shop.

Ab Juni: Die Sims - Das offizielle Magazin



Pünktlich zum Start von Die Sims 3 gibt es das passende Heft zum Kult-Spiel: **Die Sims - Das offizielle Magazin** bietet auf 100 Seiten alle zwei Monate aktuelle Lifestyle-Trends für Die Sims, Workshops, Tipps und Tricks und garantiert nutzwertige Aktionen mit Stars aus Film und Fernsehen. Immer mit dabei: Die DVD-ROM mit **exklusiven Objekten**, kompatibel mit Windows und Mac OS X. Noch mehr Infos auf Seite 138 oder unter www.sims-magazin.de.