Editorial

WHO IS WHO Yassin Chakhchoukh • Daniel Matschijewsky • Heiko Klinge • Tom Loske • Michael Graf • Michael Trier
Petra Schmitz • Daniel Visarius • Kristin Knillmann • Malte Witt • Nino Kerl • Fabian Siegismund

Das wichtigste Spiel unserer Zeit?

Von Visionen, irren Ideen und der Kraft der Community

Oft wurde er totgesagt, dabei ist er in diesen Tagen so lebendig wie selten zuvor: Der PC profitiert wie keine andere Plattform vom Indie-Boom und surft damit auch ganz oben auf der Welle der von der Spielergemeinschaft direkt finanzierten Spiele. Mit dieser »Crowdfunding« genannten Schwarmfinanzierung über Internetseiten wie Kickstarter lassen sich mittlerweile nicht mehr nur kleine Titel finanziell absichern, sondern auch richtig fette Großprojekte anschieben. So können manche Vordenker und Visionäre nun ihre Träume verwirklichen, nämlich echte Wahnsinnsspiele zu entwickeln, die bei den üblichen Verdächtigen der Spielefinanzierung, den großen Publishern, nur auf wenig Gegenliebe gestoßen wären oder dort schon abgeblitzt sind. Paradebeispiel für diese Emanzipation der Kreativen ist das Titelthema dieser Ausgabe: **Star Citizen**. Das neue Spiel von **Wing Commander**-Schöpfer Chris Roberts ist gleich in mehrerer Hinsicht Symbol und Hoffnungsträger für einen Aufbruch in ein neues Spielezeitalter.

Erstens, ein Symbol für die Kraft und die Leidenschaft der Spiele-Community: Über sieben Millionen Dollar investierten die Fans bisher; Tendenz: weiter steigend.

Zweitens, für die Vielfalt der möglichen Themen. So hat **Star Citizen** allein durch seine Ankündigung einen erstaunlichen Boom von Weltraumspielen losgetreten. Einem Genre, das nur von ein paar wenigen Enthusiasten, die sich mangels Nachschub mit Mods für Klassiker wie **Freespace 2** beschäftigen, über die letzten Jahre am Leben gehalten wurde. Das zeigt, dass es neben den gerade angesagten »Action-Schleich-Shooter-mit einer Prise Rollenspiel«-Titeln noch ein großes Spektrum an möglichen Genres gibt. Es ist klar, dass große Publisher nur dort investieren, wo Gewinne zu erwarten sind, alles andere wäre Selbstmord. Und auch ein Chris Roberts kann nicht einfach nur Geld sammeln und dann weltfremd irgendein Spiel damit basteln, auch hier muss letztlich Geld verdient werden, wenn das Projekt ein Erfolg werden soll. Aber allein durch das vorangehende Testen der Ideen auf Kickstarter, das ja auch eine Art demokratische Abstimmung ist, können wir in Zukunft auf viel mehr Impulse hoffen, auf weit mehr schräge Ideen, abgedrehte Konzepte oder einfach große Klassiker, die im hübschen neuen Gewand zu uns zurückkehren.

Und drittens soll **Star Citizen** ein technologischer Meilenstein werden, ein Spiel, das die PC-Hardware endlich mal wieder so richtig ausreizt. Mit der CryEngine 3 ist der technologische Grundstein gelegt, mit dem Perfektionisten Chris Roberts kommt die Dynamik in die Sache. Denn die CryEngine 3 läuft auch auf den Konsolen der nächsten Generation, die wir für dieses Jahr erwarten. Doch Chris will dieses Spiel nur für den PC entwickeln, weil er keinerlei Kompromisse eingehen will. Grafik, Sound und die Glaubwürdigkeit der riesigen Spielwelt sollen die Grenzen des technisch Machbaren komplett ausreizen. Wir sind entzückt!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!
Ihr GameStar-Team

GameStar Black Edition Guild Wars 2

Der zweite Platz bei unserer Wahl zum PC-Spiel des Jahres 2012: Ein toller Erfolg, Glückwunsch **Guild Wars 2**! Unser randvolles 148-Seiten-Sonderheft hilft **nicht nur Einsteigern, sondern auch Profis**, die eine neue Klasse spielen, schnell ihre **Berufe auf 400 pushen** oder **alle Dungeons knacken** wollen – im fordernden Erkundungsmodus. Außerdem: ein **Guide für legendäre Waffen**, zügiges Gilden-Ausbauen und die Schlachten im »kleinen PvP« und »Welt gegen Welt«. Jetzt am Kiosk oder direkt unter **www.gamestar.de/guildwars2**