

Editorial



WHO IS WHO

(Von l.n.r.) Fabian Siegismund • Florian Heider • Maximilian Gercke • Michael Graf • Malte Witt • Petra Schmitz • Michael Trier • Daniel Visarius • Kristin Knillmann • Daniel Matschijewsky • Heiko Klinge • Tom Loske

Große Kunst oder große Grütze? Spiele entwickeln sich vielfältig weiter.

Ich kann die Vorboten der Diskussion schon an die Mauern der Redaktion branden hören: »90? Wie können die diesem Quatsch 'ne 90 geben? Das spielt ja meine kleine Schwester mit verbundenen Augen durch!« Ja, stimmt. So richtig schwierig ist **Bioshock Infinite** nicht. Kein knackiges Spiel, an dem man sich beweisen kann, ein und die gleiche Stelle wieder und wieder spielt (spielen muss), weil man sie einfach nicht schafft. Dieser Titel ist so etwas wie der Gegenentwurf zum gerade populären Retro- oder **Dark Souls**-Ansatz, bei dem vor allem Nostalgie und Leidenschaft für die ersehnte Erlösung, den richtigen Kick sorgen. **Bioshock Infinite** dagegen ist für so ziemlich jeden zu schaffen, der mit dem »Maus + WASD«-Prinzip vertraut ist. Aber ist ein Spiel, weil es auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad für geübte Spieler wie uns keine besondere Herausforderung bietet, automatisch ein schlechtes beziehungsweise kein Spitzenspiel mehr?

Hier gehen die Meinungen auch innerhalb der Redaktion weit auseinander. Die Positionen reichen von »Bei einem Shooter interessiert mich nur die Spielmechanik, nicht die Story« (Visarius) bis hin zu »Endlich gibt es ein solches Erzählwerk auch im Medium Spiel« (Gebauer). Zwischen den Stühlen Frau Schmitz, die einerseits vom Spielerlebnis hingerissen, andererseits vom abgespeckten Spieldesign immer mal wieder leicht enttäuscht war: »Ja, das ist großartig, aber es hätte mit ein paar mehr Rollenspielelementen und stärkeren Gegnern noch so viel besser sein können!« Wie dem auch sei, unser Wertungssystem spuckt unbeeindruckt von derlei Diskussionen eine glatte »90« aus. Wo die Stärken und Schwächen des Titels liegen, lässt sich an der Punktevergabe klar erkennen: 10 Zähler etwa für die Story, nur deren 6 für Balance.

Noch etwas spiegelt die Wirkung, die **Bioshock Infinite** beim Durchspielen entfaltet, wider: Noch nie wurde innerhalb unserer Redaktion so lange und vielfältig über eine Story und vor allem den Schluss eines Spiels diskutiert. Das kannte man in der Form nur von TV-Serien wie **Lost** oder **Twin Peaks**. Und es ist ein Hinweis darauf, wozu Spiele eigentlich fähig sind. Als Wettkampfmedium und fester Teil einer Pop-Kultur-Nische haben sie sich längst etabliert. Die Entwicklung hin zum anerkannten und breit diskutierten Kulturgut konnten dagegen bisher nur wenige Titel unterstreichen. Egal wie man zur Shooter-Mechanik von **Bioshock Infinite** steht und egal ob man die Auflösung der Story zum Schluss für große Kunst oder Hirngrütze hält: Dieses Spiel bringt unser Lieblingshobby einen Schritt weiter.

Was meinen Sie? Schreiben Sie uns Ihre Meinung zur Entwicklung von Spielen im Allgemeinen und gerne auch zu **Bioshock Infinite** im Besonderen an brief@gamestar.de oder auf facebook.com/GameStar.de!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!
Ihr GameStar-Team

GameStar Sonderheft 02/2013 – SimCity

Das ultimative Kompendium für virtuelle Bürgermeister: In der **GameStar Black Edition zu SimCity** finden Sie auf prallvollen 148 Seiten jede Menge Profi-Tipps, Guides zu Städteplanung und Wirtschaftssystem und erfahren in Specials und Reportagen alles rund um die Traditionsserie SimCity. Außerdem beleuchten wir die Herausforderungen des Titels und erklären, wie Sie sowohl im Multiplayer- als auch im Solo-Modus trotz eingeschränkter Einzelbauplätze Ihre Städte zu erfolgreichen und komplexen Metropol-Regionen verbinden. Wir erklären, wie Sie die Mega-Projekte optimal planen und hochziehen. Weiter haben wir sämtliche Katastrophen ausprobiert und dokumentiert – holen Sie mit unseren Tipps den maximalen Spaß aus SimCity! Denn bei aller Kritik: den gibt es!



GameStar Black Edition:
SimCity jetzt direkt im
Shop unter GameStar.de/simcity
bestellen.



GameStar für Tablets

GameStar bringt die Welt der PC-Spiele auf iPads und Android-Tablets – perfekt an die Möglichkeiten des Tablets angepasst und für das mobile Lesen optimiert! Alle Videos sowie unsere Comedy-Reihe »Die Redaktion« gibt's ebenfalls dazu. Mit unserer Kiosk-App holen Sie sich die aktuelle GameStar-Ausgabe für nur 4,49 Euro bequem nach Hause.