

# 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

## Die Rückkehr der Dinosaurier

»Gebt mir doch einfach die Spiele von früher mit der Technik von heute!« Wohl keinen Satz liest man häufiger in den einschlägigen Foren, die sich mit PC-Spielen beschäftigen. Erhöht wurden sie nur selten, die Rufer nach Oldschool-Gameplay, Frickelcharakter-systemen und bockelschwerem Schwierigkeitsgrad. Die großen Publisher waren viel zu sehr damit beschäftigt, neue Zielgruppen zu erschließen und alternative Erlösmodelle zu etablieren. Unter wirtschaftlichen Gesichtspunkten übrigens durchaus verständlich, aber der Vielfalt in der Spielelandschaft hat das sehr geschadet. Denn für Free2Play und Co. braucht man Teams, die sich Spielen hauptsächlich unter Marketing und BWL-Gesichtspunkten nähern, und dabei kommen eben zwangsläufig sehr ähnliche Modelle heraus. Visionäre Einzelkämpfer, wie sie die Branche bis Ende der 1990er-Jahre geprägt haben, stören da im Zweifel nur. Wer braucht schon jemanden, der einfach nur das Spiel entwickeln will, das er selbst am liebsten spielen würde?

Und jetzt sind sie wieder da: Chris Roberts (**Wing Commander**) mit seinem grandiosen SciFi-Projekt **Star Citizen**, Richard Garriott (**Ultima**-Serie; siehe Hall of Fame ab S. 98) mit **Shroud of the Avatar**, Brian Fargo (**Wasteland**, **Fallout**, **The Bard's Tale**) mit klassischem Rollenspiel der ganz alten Schule in Form von **Wasteland 2** und **Torment: Tides of Numenera**. Finanziert werden all diese Traumtitel von uns, den Spielern, die sich so lange so sehnlich Spiele genau dieser Art gewünscht haben. Allein diese vier Titel haben über 11,1 Millionen Dollar auf der Plattform Kickstarter.com für ihre Entwicklungskosten eingesammelt, ein Teil davon übrigens auch aus der GameStar-Redaktion.

Denn wie auch immer man zu diesem Finanzierungsmodell stehen mag, bei dem der »Backer«, also der Unterstützer des jeweiligen Projekts in Vorleistung tritt und nicht an etwaigen, später erwirtschafteten Gewinnen beteiligt wird, sondern lediglich das Spiel (wenn's denn fertig wird) erhält, garniert von einigen Bonuszugaben, die sich nach der Höhe des investierten Betrags richten: Wir wollen genau diese Spiele spielen und darum unterstützen wir diese Titel, wo wir können. Lesen Sie ab S.28 alles über **Wasteland 2** und machen Sie sich selbst ein Bild von diesem neuen Spiele-Zeitalter, in dem wir wieder mit den großen Entwicklern von früher durch die Spielewelt ziehen. Und uns manchmal so fühlen wie in Jurassic Park und uns kneifen müssen, um ganz sicher zu sein, dass wir nicht träumen. So schräg ist das. Und schön.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,  
Ihr GameStar-Team



**GameStar  
MMO Magazin 03/13**

Weg mit der PvP-Panik! Wer seinen Mitspielern schon immer eins auf die Mütze geben wollte, bekommt mit **Patch 5.3** durch massive Änderungen am PvP-System die Chance, in die spannende

Welt des Spieler-gegen-Spieler-Kampfes einzusteigen. Wir bieten eine Aufstellung aller **aktuellen PvP-Änderungen** und einen klar verständlichen **Einsteiger-Guide**. Dazu gibt's für **alle 34 Klassen und Spezialisierungen** alle Neuerungen (PvE & PvP) des letzten Patches 5.3 übersichtlich und kompakt. Zusätzlich haben wir für **10 Dota 2-Helden** ausgeklügelte Helden-Guides zusammengestellt.

**Für 6,99 Euro ab jetzt am Kiosk oder direkt unter [gamestar.de/mmo](http://gamestar.de/mmo) bestellen!**

Tschüss Hendrik!

Hendrik Weins hat keinen Bock mehr. Auf Hardware. Und auf Spiele. Könnte man zumindest meinen, wenn man hört, dass Hendrik die GameStar-Hardware-Redaktion verlässt. Nach acht Jahren, aus (fast) heiterem Himmel. Aber da der Mensch rastet, wenn er rostet, und Hendrik schon immer zu den umtriebigeren Charakteren gehörte, verwundert es nicht, dass er vor drei Jahren ein berufsbegleitendes Studium begann (ja, so was gibt es bei uns), das er jetzt mit Erfolg abgeschlossen hat. Und da Hendrik **IMMER** Bock auf Hardware und auf Spiele haben wird, bleibt er uns erhalten. Wenn auch auf der dunklen Seite der Macht: Hendrik wird in Deutschland PR für die neue Xbox machen! Wir wünschen Hendrik und seiner Familie alles Gute für die Zukunft. Seinen Nachfolger stellen wir demnächst an dieser Stelle vor.