

Editorial



WHO IS WHO

(Von l.n.r.) Daniel Visarius • Michael Graf • Christian Schneider • Michael Trier • Michael Obermeier
Petra Schmitz • Jochen Gebauer • Daniel Feith • Heiko Klinge

Verschwimmende Grenzen

PCs und Konsolen wachsen zusammen. Was bedeutet das für unser Hobby?

Heimcomputer und Konsolen. Spätestens seit den frühen 90er-Jahren denken wir in diesen Plattform-Kategorien. Die Heimcomputer, zunächst hauptsächlich vertreten durch Amiga sowie Atari ST, später dann ersetzt durch die schiere Masse an zunächst DOS- und dann Windows-PCs, standen damals hauptsächlich für Adventures, Strategie- und Rollenspiele, dann kamen die ersten Ego-Shooter dazu. Die Konsolen, das waren Nintendo und Sega, Mario und Sonic. Seitdem ist viel passiert. Der Konsolenmarkt erlebte einen weltweiten Auf-, der PC-Markt einen Abschwung, mehr und mehr klassische PC-Genres wanderten hinüber auf die Fernsehbildschirme, allen voran die Shooter. Ab den frühen 2000er-Jahren gab es fast kein PC-exklusives Genre mehr, abgesehen von Strategiespielen und klassischen Adventures. Die Plattformgrenzen definierten sich nun also weniger über die Spiele selbst als über Steuerung und Standort: Am PC-Schreibtisch spielte man mit Maus und Tastatur, auf dem Konsolen-Sofa mit dem Gamepad.

Heute leben wir in den frühen 2010er-Jahren. Viele PC-Spieler schließen ihre Rechner an Fernseher an und lenken ihre Spielhelden mit dem Controller – beispielsweise in **Assassin's Creed**, dessen hervorragenden vierten Teil **Black Flag** wir in dieser Ausgabe unter die Vorabtest-Lupe nehmen. Zugleich rücken die Konsolenhersteller (ausgenommen Nintendo) ab vom eigenbrötlerischen »Wir produzieren unsere eigenen Chips«-Konzept: Die Next-Generation-Konsolen Xbox One und PlayStation 4 sind im Grunde kleine PCs. Die Plattformgrenzen verschieben sich erneut: So finden wir zunehmend Konsole und Computer auf der einen sowie den boomenden Markt für Tablets und Smartphones auf der anderen Seite. Der Steam-Betreiber Valve möchte nun die Verschmelzung von PCs und Konsolen noch weiter vorantreiben: Seine Steam Machines sollen Wohnzimmer-Rechner auf Linux-Basis werden, sozusagen Zwitter aus PC und Konsole – und damit die ersten Fernseher-Spielgeräte, die auch für eingefleischte Rechnerbastler interessant sind.

Und warum macht Valve das? Weil die **Half-Life**-Entwickler befürchten, dass Windows sich immer mehr zum geschlossenen System entwickelt, vergleichbar mit Apples iOS und Googles Android. Der Betreiber einer abgeschotteten Plattform kann nämlich viel mehr Geld verdienen, weil er die App Stores und damit den Software-Handel kontrolliert. Gut möglich also, dass wir Spieler bei der Frage »Worauf spielst du?« in den kommenden Jahren immer weniger in den klassischen Kategorien »PC« und »Konsole« denken, sondern eher in Ökosystemen: Dann spielen wir bei Microsoft, Sony, Apple oder eben bei Steam – egal, auf welcher Plattform. Und vielleicht, nur vielleicht, ist Steam dann sogar die angenehmste dieser Alternativen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

Zahlenspiele

Im kommenden Monat schlägt's 13, und zwar gleich doppelt: Auf die Ausgabe 12/2013, die Sie gerade in den Händen halten, folgt am 27. November die GameStar 13/2013. Wir passen unsere Heft-Zählweise wieder mehr an die Erscheinungsmonate an, die Ausgabe 01/2014 kommt erst Ende Dezember und damit gerade rechtzeitig zum Januar 2014.

Die Redaktion

Unser kultige Comedy-Serie macht derzeit eine Kreativpause. Wir grübeln über neuen Formaten und Drehbuch-Ideen, außerdem ist die alte Speckjacke des Industrievertreters endlich mal in der Reinigung. Falls Sie Ideen oder Wünsche haben, wie's mit »Die Redaktion« weitergehen soll, dann schreiben Sie uns doch an brief@gamestar.de, Betreff »Die Redaktion«.



Der Industrievertreter denkt angestrengt über neue Konzepte nach. Herauskommen werden wohl Blut und Morde. Oder so. Wir sind gespannt. Und Sie? brief@gamestar.de