

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

Wertungsfragen Ein Heft, ein Spiel, eine Wertung

Liebe Leser, behandeln Sie dieses Heft pfleglich, hüllen Sie es in Schutzfolie, bewahren Sie es für die Nachwelt – denn es ist etwas ganz Besonderes. Zum ersten Mal veröffentlichen wir eine Ausgabe 13. Weil wir unsere Heftnummerierung umstellen und so wieder ganz dicht an den tatsächlichen Erscheinungsmonat heranrücken. Deshalb pausiert in dieser Ausgabe auch unser Rückblicks-Video, in GameStar 01/2014 geht's dann weiter mit dem Rückblick auf Heft 01/2004. Und natürlich quillt unsere DVD diesen Monat dennoch über mit Videos zu spannenden Themen, etwa zu **Star Citizen**, zu **Diablo 3: Reaper of Souls**. Oder zum Duell zwischen **Battlefield 4** und **Call of Duty: Ghosts**.

Apropos: Statt wie in den letzten Jahren Kampagne und Multiplayer getrennt zu bewerten, haben wir uns bei **Battlefield 4** und **Ghosts** dazu entschlossen, beides in eine gemeinsame Wertungszahl zu gießen. In den letzten Jahren haben wir die Erfahrung gemacht, dass getrennte Wertungen oft falsch verstanden werden. Häufig mussten wir uns vorwerfen lassen, wir hätten den Solo-Feldzug von **Modern Warfare 3** mit 91 Punkten bewertet. Stimmt aber nicht, es waren 82; die 91 bezog sich auf den Multiplayer-Modus. Die womöglich präzisere, aber ungewöhnliche Aufteilung in Solo- und Multiplayer-Wertung rief offensichtlich ein verzerrtes Wertungsbild hervor. Übrigens auch beim Wertungs-Schmelztiegel Metacritic, über den wir zuletzt hitzig diskutiert haben: Soll dort die Multiplayer- oder die Kampagnen-Wertung der GameStar stehen? Ist bei **Battlefield** der Multiplayer-Modus wichtiger, bei **Call of Duty** die Kampagne? Was sagen dann jene Spieler, die sich in die Mehrspieler-Gefechte von **Call of Duty** stürzen und die Kampagne links liegen lassen? Und senden wir nicht ein grundfalsches Signal an Electronic Arts und Dice, wenn wir sagen: »Die Kampagne von Battlefield ist unwichtig, da könnt ihr den letzten Mist abliefern – Hauptsache, der Multiplayer passt«?

So ist die einheitliche Wertung für uns ein Schritt in die richtige Richtung, und sicherlich nicht der letzte, denn die Spiele-Welt entwickelt sich ständig weiter. Uns interessiert nun Ihre Meinung: Schreiben Sie uns, ob unsere Wertungen beiden Spielen gerecht werden, ob und wie Sie anders geurteilt hätten. Unser Wertungssystem wurde schließlich vor über neun Jahren eingeführt – ist es überhaupt noch aktuell? Schreiben Sie's uns an brief@gamestar.de!

Übrigens: Mehrere Tests haben es leider nicht in diese Ausgabe geschafft, weil die Versionen zu spät eintrafen. Das betrifft vor allem **World of Warplanes**, **Need for Speed: Rivals** und **X: Rebirth**. Die Artikel und Videos liefern wir dann wie gewohnt in der nächsten GameStar-Ausgabe 01/2014 nach.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

Personalien



Daniel Visarius kümmert sich künftig als Director Business Development um die Weiterentwicklung der Marke GameStar.



An Daniels Stelle als Chef-Rechnerschrauber und damit leitender Hardware-Redakteur rückt unser langjähriger Kollege Florian Klein.



Neu zum Technik-Team stößt Nils Raettig, der aus der Hardware-Redaktion der PC Praxis zu uns gewechselt ist – herzlich willkommen!



Und noch eine Neuigkeit: Unser Quotenhesse Jochen Gebauer greift den beiden Chef-Michaels ab sofort als leitender Redakteur unter die Arme.

Sonderhefte zu Xbox One und Playstation 4

Mit der Xbox One und der PS4 erscheinen dieses Jahr gleich zwei neue Konsolen! Jeder davon widmen unsere GamePro-Kollegen zwei prallvolle Premium-Sonderhefte: Auf 164 Hochglanz-Seiten steht darin alles, was Sie über die neue Videospiel-Hardware und die kommenden Next-Gen-Titel wissen müssen. Jetzt am Kiosk kaufen oder bestellen unter www.gamepro.de/nextgen.

