

# 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



GAMESTARS

## Lehrreicher Rückblick

Nostalgie ist die Sehnsucht nach Vergangenen, die aber oft Lehren für die Gegenwart birgt.

Dass Nostalgie schön sein kann, wissen wir alle. Wer schwelgt nicht gerne in Erinnerungen an vergangene Spiele, an **Dungeon Keeper**, an **Command & Conquer**, an **Thief** und die Shooter der frühen 90er? Nostalgie kann aber auch erklären; »Früher war alles besser«-Nörgler blenden gerne mal alles aus, was nicht in ihr verkantetes Weltbild passt. Denn früher war eben nicht alles besser. Bis heute können wir unsere Hand nur mit Mühe vom Kontakt mit unserer Stirn abhalten, wenn wir etwa an den DOS-Speichermanager von **Ultima 7** denken. Der Umkehrschluss, früher sei alles schlechter gewesen, gilt aber genauso wenig, manchmal offenbart der Blick zurück tatsächlich die Missstände der Gegenwart. So auch in diesem Heft, in dem wir so oft zurückgeblickt haben, dass uns schon das Genick schmerzt.

- ✓ **Beispiel Dungeon Keeper:** Der Ärger über den Gratis-Ableger des Kerkerklassikers wurzelt darin, dass viele Spieler mit dem Namen große Erinnerungen verbinden – und nun zürnen, dass Electronic Arts ausgerechnet diese einst besondere Marke für ein Free2Play-Spielchen missbraucht. Zugleich zeigt der Aufschrei, was im Handyspiele-Markt schiefläuft, denn **Dungeon Keeper** ist nur eines von unzähligen Mobile-Gratisspielen, die ihre Nutzer mit Komfort- und Wartefrust zu In-App-Käufen drängen. Da scheint oft nicht mehr der Spaß an erster Stelle zu stehen, sondern die auf Zahlenreize optimierte Mechanik – traurig.
- ✓ **Beispiel Command & Conquer:** Auf 16 Seiten zeichnen wir Aufstieg und Niedergang der Strategieserie nach – ob es jemals ein neues **C&C** geben wird, ist so unsicher wie nie. Das hat seine Gründe, denn für die Marke, für das ganze Echtzeit-Genre fehlt eine Zukunftsvision – und der Blick zurück zeigt, wo die Weichen falsch gestellt wurden. Apropos: Was halten Sie von solch langen Artikeln über Spieleserien? Wollen Sie das häufiger lesen oder betreiben wir zu viel Vergangenheitsbewältigung? Schreiben Sie's an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)!
- ✓ **Beispiel Thief:** Weil Square Enix einem klassischen Schleichspiel offensichtlich keine Massenmarkt-Tauglichkeit zutraut, löst sich das Garrett-Abenteuer von Kernstärken seiner Vorgänger, versäumt jedoch, neue zu entwickeln. Wenn schon wiederbelebte Klassiker, dann konsequent: entweder auf die alten Fans zugeschnitten oder tatsächlich mutig erneuert.
- ✓ **Beispiel Wolfenstein:** Bethesda lässt einen Shooter basteln, der mit seiner Prämisse (Ein Held mit dem subtilen Charme eines Vorschlaghammers ballert sich von A nach B) geradezu nostalgische Verklärung blutet: Hach, genau wie früher! Beim Spielen stolpern wir jedoch über ungewöhnliche Spielelemente und intensive Szenen, die wir einem Retro-Shooter gar nicht zugetraut hätten. Ob **Wolfenstein** damit eine Brücke schlagen kann zwischen alt und neu, zwischen nostalgisch und zeitgemäß? Das lesen Sie in unserer Titelgeschichte.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,  
Ihr GameStar-Team

Auf die müde Bundestagswahl folgt endlich eine Abstimmung, die uns alle angeht: In den kommenden Wochen läuft auf GameStar.de unsere traditionelle Leserwahl der besten Spiele des letzten Jahres, aufgeteilt auf zwölf Genres. Außerdem küren wir natürlich das PC-Spiel des Jahres: Wer beerbt den Vorjahres-Champion **Far Cry 3**? Neu dabei ist der »Evergreen des Jahres«, bei dem wir das derzeitige Lieblingsspiel unserer Leser küren – egal, wann es erschienen ist. Ebenfalls Premiere feiern der Beste Spielmoment 2013 und der Fail des Jahres 2013. In beiden Kategorien treten die von uns nominierten Höhe- und Tiefpunkte in keiner normalen Abstimmung an, sondern in einem Turnier: Immer zwei Fails beziehungsweise zwei große Momente treffen aufeinander; wer die meisten Stimmen bekommt, ist eine Runde weiter. Begleitet wird die Wahl natürlich von Artikeln und Videos – schauen Sie vorbei!

## Leider zu spät

Für diese Ausgabe leider nicht mehr erreicht hat uns die Testversion von **Banished**. In der Städtebau-Simulation errichten Sie eine mittelalterliche Metropole, entwickelt hat das Spiel der Indie-Designer Luke Hodorowicz – und zwar ganz alleine! Wächst hier etwa eine ernsthafte Alternative für enttäuschte **SimCity**-Spieler heran? In der nächsten Ausgabe liefern wir den Test selbstverständlich nach.

