



Editorial

Eine Jubiläum ist normalerweise die beste Gelegenheit für einen Blick zurück. Wir hingegen blicken nach vorn, auf das Magazin der Zukunft.

Wenn dieses Heft am Kiosk liegt, ist es genau 16 Jahre und 210 Tage her, dass sich am 28. August 1997 die allererste GameStar-Ausgabe in die Zeitschriftenregale schlich. Weil 16 Jahre und 210 Tage jedoch nach einem ziemlich schiefen Jubiläum klingen, sagen wir's lieber so: Das Heft, das Sie gerade in Ihren Händen halten, ist unser zweihundertstes! Seit 200 Ausgaben berichten wir über die Welt der PC-Spiele, seit 200 Ausgaben leuchten wir den Weg über die stürmische Software-See und tauchen nach verborgenen Perlen. Und so soll's auch noch weitere 200 Ausgaben lang weitergehen.

In den vergangenen 16 Jahren und 210 Tagen hat sich aber auch vieles verändert. Die Spielebranche des Jahres 1997 war eine andere, um nicht zu sagen: eine geradezu ermüdend übersichtliche. Spiele kamen in Schachteln verpackt in den Handel – sogar in Pappschachteln, die kennt man heute meist nur noch von Collector's Editions. Wer sich damals einen Überblick über den Markt verschaffen wollte, musste nur beim Spielehändler seines Vertrauens durch die Regalreihen schlendern. Heute geht das nicht mehr so einfach. Klar, die verpackten Spiele gibt's immer noch. Aber sie sind längst nur noch ein Teil eines viel größeren und komplexeren Angebots. Der Aufstieg des Digitalvertriebs über Steam und Co. eröffnete Märkte, von denen man zuvor nicht einmal ahnte, dass es sie gab. Indie-Entwickler, kleine Garagenstudios erreichen heute ein Millionenpublikum, Spiele werden über Kickstarter finanziert und noch bevor sie richtig fertig entwickelt sind, zum »Early Access«-Vorkauf feilgeboten. Rabattaktionen lassen sich wegen der Vielzahl an Alternativen zum Ladenhandel längst nicht mehr in einer monatlichen Heft-Budgetrubrik abbilden, sondern allenfalls noch tagesaktuell auf Websites. Neue Plattformen haben sich etabliert, es kamen die neuen Konsolen und die Smartphones mit ihren hoffnungslos überfüllten App-Stores und ihrem Überall-Internet: 1997 musste man froh sein, wenn man auf dem Land eine ISDN-Leitung bekam, heute trägt jeder Grundschüler das geballte Wissen (und den geballten Unsinn) der gesamten Menschheit in seiner Hosentasche spazieren. Facebook, Twitter und natürlich Youtube mit seinen Let's Playern haben fernab der klassischen Presse neue Informationsquellen über Spiele erschlossen, die ihrerseits Millionen Spieler erreichen.

Natürlich haben auch wir unsere Tätigkeiten diversifiziert, also in verschiedene Gebiete ausgeweitet, sind in neue Richtungen gewachsen. GameStar.de ist längst eine der größten deutschsprachigen Websites zum Thema Spiele mit 18 Millionen Visits laut IVW. Unser Youtube-Netzwerk verzeichnet pro Monat rund 100 Millionen Videoaufrufe, GameStar gibt es heute als Smartphone-App und als iPad-Magazin. Zugleich fragen wir uns aber auch: Worin besteht in dieser durchdigitalisierten Welt überhaupt noch der Sinn eines gedruckten Hefts? Unsere Antwort ist eindeutig: Wir wollen weiterhin Überblick und Klarheit schaffen in einem immer unübersichtlicheren Spielmarkt. Wir wollen überraschen, zum Lachen (siehe Kais **Rambo**-Testvideo) oder auch mal zum Weinen (siehe Kais **Rambo**-Testvideo) bringen. Wir wollen Themen in all ihrer Tiefe ausloten, wie in unserem Cheater-Report, der selbst unseren Redakteuren überraschende Einblicke in die Schummelindustrie gewährt hat, oder mit dem 16seitigen **Command & Conquer**-Bericht in der letzten Ausgabe, den viele Leser sehr begrüßt haben (siehe Leserbrief). Und wir wollen, das ist das Wichtigste, immer weiter an uns arbeiten, damit wir auch in den nächsten 200 Ausgaben Ihr zuverlässiger Begleiter durch die Software-See bleiben. Doch dafür brauchen wir Ihr Feedback: Wie sieht für Sie das Spieleheft der Zukunft aus? Welche Schwerpunkte soll es setzen? Schreiben Sie's uns an brief@gamestar.de!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team



Während Volksabstimmungen woanders, etwa auf der Krim, reibungslos laufen, ist bei uns der Wurm drin: Wegen organisatorischer Probleme haben wir unsere bereits für Anfang März geplante Leserwahl der besten Spiele des Jahres 2013 ein wenig verschoben. Doch verschoben ist ja nicht aufgehoben: Wenn Sie dieses Heft in den Händen halten, sollte die Abstimmung bereits laufen, schauen Sie auf GameStar.de vorbei und stimmen Sie mit ab!