



Heiko Klinge, Chefredakteur

Editorial

Mehr Mut zum Anderssein.

H

eidewitzka, da habe ich gleich in meinem ersten Editorial ja mal so ein richtig sauberes Eigenwort geschossen. Schreibe ich in der letzten Ausgabe doch glatt großspurig-chefredakteurig, dass wir Sie mit unseren neuen Headlines »auf die Spiele neugierig machen wollen,

für die Sie sich unter normalen Umständen vielleicht nicht interessieren würden.« Es folgen genau sechs Tests zu Insider-tipsps wie Assassin's Creed Unity, Dragon Age: Inquisition und Call of Duty: Advanced Warfare. Genau so verkauft man redaktionelle Neuerungen, Herr Klingel! Nicht.

Zum Hintergrund: Solche Änderungen werden natürlich nicht von heute auf morgen beschlossen, sondern sind das Ergebnis vieler Meetings und Diskussionen und natürlich immer auch eine Teamentscheidung. Mein Vorgänger Jochen Gebauer und ich hatten das Thema entsprechend schon seit Monaten auf der Agenda. Letzten Monat konnte es dann endlich umgesetzt werden, und das war eben ausgerechnet die Ausgabe mit den Tests zu allen großen Weihnachts-Blockbustern. Da müssen wir Sie natürlich nicht mehr neugierig machen, sondern Ihnen »nur noch« eine möglichst detailreiche, fundierte und nicht zuletzt unterhaltsame Spielekritik liefern.

Diesen Monat wird unsere Intention mit den redaktionellen Überschriften vielleicht klarer. Ich vermute mal, dass nur wenige von Ihnen auf Anhieb erraten können, welches Spiel sich hinter der Headline »Der Roguelike-Messias« verbirgt. Aber ich hoffe, dass ganz viele von Ihnen nun neugierig geworden sind und dem dreiseitigen Test zum Indie-Phänomen The Binding of Isaac: Rebirth ihre Aufmerksamkeit schenken. Und gleich danach den Report »Kellerkind und Nintendo-Schreck« lesen.

Warum mir dieser Titel im Speziellen so am Herzen liegt? The Binding of Isaac ist quasi das spielerische Vorbild für die GameStar: Es traut sich anders zu sein, widmet sich ungewöhnlichen Themen, ist meinungsstark und eckt auch

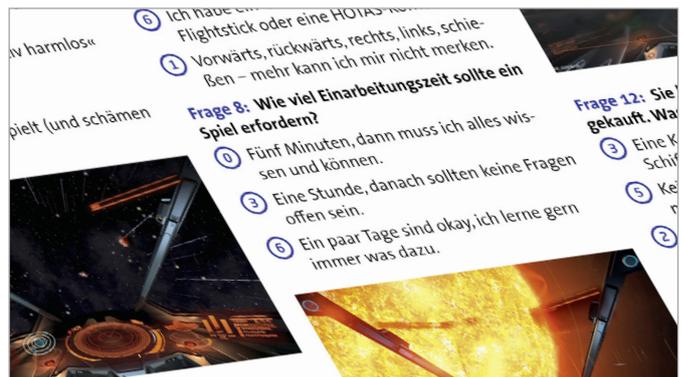
mal an, nimmt sich aber gleichzeitig nie zu ernst und bereitet Hunderttausenden von Menschen immer wieder aufs Neue ein paar Stunden lang ein wenig Freude. Jochen, meine Wenigkeit und das gesamte GameStar-Team sind der festen Überzeugung, dass guter Spielejournalismus mehr liefern muss als nur News, Previews und Tests mit einer Zahl drunter. Das können schließlich Hunderte andere Spielmagazine auch.

Aber – und so viel großspurig-chefredakteurig-sein ist hoffentlich erlaubt – nur wenige schreiben Kolumnen über die Anziehungskraft von Toastbrot (S. 16), entwickeln einen streng wissenschaftlichen Psychotest zu Elite: Dangerous (S. 10), streiten über den Sinn und Unsinn von interaktiven Geschichten der Marke »Game of Thrones« (S. 42), loben ein Spiel explizit dafür, dass es keinen Spaß macht (S. 76), oder gehen dem Reiz des Stumpfsinns auf den Grund (S. 106). Ganz normale Tests gibt's selbstverständlich auch weiterhin, aber es sollte idealerweise schon auf den ersten Blick zu sehen und zu lesen sein, dass es sich eben nur um einen GameStar-Test handeln kann. Falls nicht: Schreiben Sie uns, was GameStar für Sie von anderen Magazinen unterscheidet und was wir entsprechend künftig noch stärker betonen sollen!

Auf dem Weg zum »anderen« Spielmagazin sind wir natürlich noch lange nicht am Ziel. Diese Ausgabe haben wir etwa den Aktuell-Teil sowie die Leserbriefe etwas aufgefrischt. Und ja, auch das neue Wertungssystem biegt so langsam auf die Zielgerade ein. Sie sehen schon: Die GameStar bleibt spannend. Und anders.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge



The Binding of Isaac und der GameStar-Psychotest zu Elite: Dangerous haben beide das gleiche Ziel: Anders (= ein bisschen bekloppt) sein und Spaß machen.