



Heiko Klinge, Chefredakteur

Editorial

Euphorie muss erlaubt sein.

M

eckern kann jeder. Vor allem im Zeitalter der Internetanonymität kostet es nur ein paar unüberlegte Mausklicks, um seinen Unmut über die garantiert gekaufte Wertung, den geldgeilen Publisher oder den inkompetenten Spieletester loszuwerden.

Auch Chefredakteure haben eigentlich immer einen Grund, sich zu beschweren. Vor allem, wenn sie ein Editorial schreiben. Darüber, dass die großen Publisher immer mehr den Draht zu den Core Gamern verlieren. Oder über das enge Korsett bei Preview-Events. Klar, Missstände offenzulegen und anzuprangern gehört zur Berufsdefinition des Journalisten. Und zwar unabhängig davon, ob er über ernste Themen oder Computerspiele schreibt.

Aber unsere Redaktion hat in den vergangenen Wochen durchaus vermehrt darüber diskutiert, ob wir es mit dem Meckern nicht ab und an übertreiben. Es ist verführerisch simpel, gegen die Großen zu schimpfen und sich als Anwalt der Spieler zu profilieren. Einfach ein paar Reizwörter wie Free2Play, DLC oder Season Pass mit einer unüberlegten Entwickleräußerung kombinieren – und schwupps – fertig ist der vorprogrammierte Shitstorm.

Genauso sehr ist es jedoch ebenfalls unsere Aufgabe, unseren Spaß am Spielen rüber zu bringen. Schließlich schreiben wir hier über das schönste Hobby der Welt! Über ein Kunst- und Kulturmedium, das sich wie kein anderes in den letzten Jahren weiterentwickelt hat, sowohl technisch als auch erzählerisch. Vielleicht sollten wir deshalb den schwarzen Schafen manchmal etwas weniger Aufmerksamkeit schenken und dafür den leuchtenden Beispielen umso mehr.

Begeistert begeistern

Wenn sich mal ein Monat lohnt, um damit anzufangen, dann ist es ganz sicher dieser! Natürlich könnten wir die Schließung von Sim-City-Entwickler Maxis zum Anlass nehmen, um ein weiteres Mal auf den verpatzten Start und die gebrochenen Versprechen des letzten Serienteils einzudreschen. Stattdessen feiern wir lieber das finnische Indie-Team Colossal Order, die mit Cities: Skylines mal eben einen neuen Meilenstein für Städtebau-Simulationen abliefern (S. 74).

Klar könnten wir über Sinn und Unsinn von Remakes und Remasters diskutieren. Aber wir freuen uns lieber, dass mit Homeworld Remastered (S. 64) ein legendärer Geheimtipp auf vorbildliche Art und Weise restauriert wurde und so endlich die verdiente Aufmerksamkeit bekommt. Und im gleichen Maße, wie ich im letzten Monat gleichgeschaltete PR-Events kritisiert habe, muss ich dieses Mal Limbic und CD Projekt lobend hervorheben. Denn unsere Previews zu Might & Magic: Heroes 7 (S. 44) und natürlich The Witcher 3 (S. 22) können nur deshalb das volle Infoprogramm abfeuern, weil man uns auch vollen Zugang zu den Spielen ermöglicht hat.



Noch ein Grund für Begeisterung: Unsere Abonnenten bekommen diesen Monat ein besonders stylisches Cover, ganz ohne Text. Ein Heft, das bereits verkauft wurde, muss schließlich nicht mehr angepriesen werden.

Selbstverständlich wird die GameStar jetzt nicht plötzlich zum Kuschelmagazin. Kritikwürdiges werden wir in Zukunft nach wie vor in der gebotenen Deutlichkeit anzuprangern, zum Beispiel nachzulesen im Test zu Battlefield

Hardline (S. 60). Aber genauso deutlich werden wir schreiben, wie sehr uns ein Spiel aus den Socken gehauen hat. Denn nur wer begeistert ist, kann auch begeistern.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge