



Heiko Klinge, Chefredakteur



Einfach mal zuhören!

Da ist es also, unser neues Wertungssystem. Lange haben wir es angekündigt, noch länger daran gearbeitet. Angesichts des hohen Aufwands, den wir reingesteckt haben, sieht das Ergebnis verblüffend simpel aus. Es ist weder eine große Überraschung noch eine Revolution. Wir vergeben weiterhin 100er-Wertungen und ändern »nur« deren Zustandekommen. Alles Weitere erklären wir Ihnen ausführlich ab Seite 50 und in zahlreichen DVD-Videos.

Warum nun keine Revolution? Zum einen, weil der Großteil des Teams nach wie vor der festen Überzeugung ist, dass Wertungen auch heute noch wichtig sind (Seite 56). Aber selbst, wenn dies anders wäre, hätten wir uns genauso entschieden. Denn wir schreiben dieses Heft nun mal nicht für uns. Sondern einzig allein für Sie, unsere Leser.

Die entscheidenden Ideen, Argumente und Kritikpunkte bei der Entwicklung unseres neuen Systems stammen entsprechend weder von mir, noch aus der Redaktion oder von irgendwelchen Beratern. Sondern von Ihnen. 12.646 Leser haben im vergangenen Winter an unserer großen Umfrage mitgemacht (Ergebnisse ab Seite 50) und uns so auf den hoffentlich richtigen Pfad gebracht. Auch auf diesem Weg nochmal mein herzlichstes Dankeschön für Ihre unschätzbare Hilfe, die für uns gleichermaßen eine Verpflichtung war. Wir hoffen, dass unser Ergebnis nun ganz oder zumindest größtenteils in Ihrem Sinn ist.

Hallo Zielgruppe!

Die Frage »Für wen machen wir das eigentlich?« stand nicht nur bei GameStar in den letzten Monaten im Mittelpunkt, sondern offensichtlich auch für Rockstar und Obsidian Entertainment.

Erstere haben allen Verschiebungen und Unkenrufen zum Trotz bei GTA 5 tatsächlich genau die PC-Umsetzung geliefert, die unsere Lieblingsplattform verdient (Seite 58). Sie haben aus den Fehlern des Vorgängers gelernt und zugehört. Die Nervereien des Rockstar Social Clubs wurden auf ein vertretbares Niveau reduziert, jedes noch so kleine Grafik- und Steuerungsdetail lässt sich den eigenen Wünschen anpassen.

Und Obsidian Entertainment? Die haben verstanden, dass Crowdfunding nicht nur ein Finanzierungswerkzeug ist, sondern auch ein Versprechen. Nämlich ein Zuhörversprechen, um genau das Spiel zu liefern, das die Community erwartet. Obsidian hat zugehört. Und wie! Denn Pillars of Eternity (Seite 66) ist nicht nur ein Lehrbeispiel dafür, wie man ein Crowdfunding-Projekt erfolgreich zu Ende führt, sondern auch oder vielleicht gerade deswegen eines der besten Rollenspiele der letzten Jahre.

Logisch, die Welt wäre generell ein besserer Ort, wenn die Menschen einander genauer zuhören würden. Schadet ja nicht, wenn Spieleentwickler und -magazine damit schon mal anfangen.

Viel Spaß beim Lesen, Spielen und Zuhören!

Heiko Klinge



Stichwort zuhören: Das Feedback auf unser textloses Witcher-Abo-Cover war so überwältigend positiv, dass wir das ab sofort immer machen.



Willkommen zurück, Maurice!

So ganz weg war er eigentlich nie, denn nach seinem GameStar-Praktikum vor zwei Jahren hat Maurice immer mal wieder als Freier Autor den einen oder anderen Artikel beigesteuert. Immer mal wieder reichte ihm aber offenbar nicht, und so entwickelte der Hobbystrategen einen raffinierten Plan (siehe Foto), um ab sofort als Trainee ein fester Teil des Teams zu werden. **Schön, dass du wieder da bist!**