



Heiko Klinge, Chefredakteur

# EDITORIAL

In der Vergangenheit schwelgen, um die Zukunft zu definieren

**E**ines meiner einprägsamsten Erlebnisse als Spieler verdanke ich weder einem dramatischen Endkampf, noch einer spektakulären Zwischensequenz. Sondern es findet in einer schnöden Textbox statt, nämlich als der fliegende Totenschädel Morte meinem Helden im Rollenspiel-Meisterwerk Planescape: Torment das schockierende Geheimnis lüftete, warum er mir Dutzende Stunden lang treu ergeben gefolgt ist. Ich weiß noch genau, wie ich die Maus beiseitelegen musste, weil das eben Gelesene erstmal verdaut werden wollte.

Aus diesen und noch vielen anderen Gründen gilt die Geschichte des bereits 1999 erschienen Planescape: Torment als die beste, die jemals in einem Computerspiel erzählt wurde.

Warum ich so in der Vergangenheit schwelge? Weil genau solche Jugenderinnerungen der Grund dafür sind, warum immer mehr Spiele das »Gefühl von früher« wiederauferstehen lassen wollen. Seien es die filmreif inszenierten Weltraumschlachten eines Wing Commander (Star Citizen), das party-basierte Draufsicht-Rollenspiel eines Baldur's Gate (Pillars of Eternity) oder eben die ebenso tiefgründige wie textlastige Geschichte nebst faszinierender Spielwelt eines Planescape: Torment. Letzteres soll bald in Torment: Tides of Numenera einen geistigen Nachfolger bekommen. Den haben wir für unsere Co-Titelstory nicht nur genauestens unter die Oldschool-Fanlupe genommen (Seite 30), sondern außerdem für unseren großen Report »Zum Nachfolger gequält« ergründet, warum sich einige der profiliertesten Rollenspiel-Designer mit der Realisierung dieses Vorhabens einen lang gehegten Traum erfüllen (Seite 34). Und das, obwohl sie mit anderen Projekten sicher weitaus größeren kommerziellen Erfolg haben könnten.

In Zeiten von Vorbesteller-Betas (S. 14) und nachgereichten Mikrotransaktionen (S. 15) ist ein solcher Idealismus unserer Meinung nach ein vielleicht naives, aber dennoch wichtiges Signal, dass Spieleentwicklung gestern wie heute für die Akteure so viel mehr ist als »nur« ein Job.

## Auch die Jugend steht auf Oldschool

Es wäre indes verkehrt, die Rückbesinnung auf alte Spieletugenden und -konzepte als nostalgische Verklärung einiger weniger Idealisten oder alt gewordener Chefredakteure abzutun. Das beste Gegenbeispiel ist unsere zweite Titelstory: der Weltkriegs-Shooter Battalion 1944. Als wir das Crowdfunding-Projekt auf unserer Website und auf Facebook vorstellten, war die Euphorie unserer Community kaum zu bändigen. Endlich mal wieder Zweiter Weltkrieg, endlich mal wieder LAN-Support, endlich mal wieder kompromisslos skill-basierte Multiplayeraction ganz ohne Kill Streaks und Freischaltorgien.

Darauf hatten eben nicht nur Veteranen gewartet, die mit der Weltkriegsphase von Call of Duty und Medal of Honor tolle Erinnerungen verbinden, sondern genauso sehr jüngere Actionfans, die sich nach spielerischen und atmosphärischen Alternativen zum derzeitigen Shooter-Standard sehnen. Grund genug für uns, um wie bei Torment auch hier direkt mit den Entwicklern zu sprechen und die Hintergründe dieses Phänomens zu untersuchen. Neben unserer großen Preview mit vielen exklusiven Einblicken (S. 22) analysieren wir die Chancen einer Szenario-Neuaufgabe (S. 26) und erinnern uns an unsere schönsten Spiele-Weltkriegsmomente (S. 28).

Nicht falsch verstehen: Wir glauben keinesfalls, dass die Spiele von heute schlechter sind als die von früher. Bei aller Nostalgie vergessen wir nämlich gern, was uns damals alles genervt hat.

Aber die zunehmenden Erfolge von Oldschool-Spielen sorgen für etwas, was grundsätzlich nie verkehrt ist, egal ob Jung oder Alt: mehr Auswahl und damit auch Vielfalt für uns Spieler. Denn davon kann es schließlich nie genug geben!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

*Heiko Klinge*

## Tablet-App jetzt mit Heftarchiv

Erinnern Sie sich noch an die allererste GameStar-Ausgabe von 1997? Ach, da waren Sie noch gar nicht geboren? Egal, denn in unseren Tablet-Apps für iOS und Android sind alle bisher erschienenen GameStar-Ausgaben versammelt, sogar die Probeausgabe 09/1997, die es nie im Handel gab, weil sie nur zu Test- und Promozwecken erstellt wurde. Der Clou: Wer via [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop) ein Tablet-Abo abschließt, hat kostenlosen Zugriff auf alle Ausgaben im Heftarchiv. Also jetzt ein Tablet-Abo einrichten und die volle Nostalgie-Dröhnung genießen!

