



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Der Fluch des »Redakteursspiels«

Wenn Spielejournalisten untereinander über ihre Arbeit sprechen, fällt immer wieder mal der Begriff vom »Redakteursspiel«. Das sind in der Regel Titel, die entweder in Sachen Spielmechanik oder auch bei der Story und Spielwelt Einarbeitung und Hingabe verlangen. Die erst dann richtig, richtig gut werden, wenn man sich trotz aller Einstiegshürden auf sie einlässt, Zeit investiert und sie in Ruhe angeht. Kurz, die ein wenig anspruchsvoller sind. Bioshock war zum Beispiel so ein Redakteursspiel oder zuvor das erste Thief: Dark Project. Blöd nur: Kommerziell sind diese Titel oft nur mäßig erfolgreich. Zumindest gilt das kurz nach dem Start, denn sobald sich die Qualitäten erst mal rumgesprochen haben, werden die Verkaufszahlen auf lange Sicht dann doch ganz ordentlich. Nur ist dann der Preis oft schon auf Sale-Niveau gesunken und die Macher bzw. Publisher haben nicht mehr so viel vom langfristigen Erfolg. Deshalb ist die Bezeichnung »Redakteursspiel« für Entwickler zugleich begehrtes Gütesiegel und Grund zur Sorge. Eben genau wie der »Kritikerliebling« bei Filmen, Büchern und Musik. Denn was nützen warme Worte von Rezensenten und Fans, wenn man von seinen spärlichen Einnahmen die Miete nicht zahlen kann?

Die Frohe Botschaft vom Hirn

Warum ich Ihnen das alles erzähle? Weil ich die stille Hoffnung hege, dass sich der Redakteursspiel-Fluch durchbrechen lässt. Zum Beispiel bei Prey, dessen Vorabtest in dieser Ausgabe unsere Titelgeschichte ist. Denn das zeigt zum Glück – beziehungsweise leider, je nach Perspektive – viele Merkmale eines

klassischen Feinschmecker-Spiels. Anspruchsvolle Story, komplexe Mechaniken, eher gemächliches Tempo. Klar, noch wissen wir nicht final, wie gut Prey wirklich werden wird – sonst wäre es ja kein Vorabtest. Wie Kollege Dimi in seinem Artikel ab Seite 22 ganz richtig schreibt: Es muss sich erst noch zeigen, ob das Weltraum-Abenteuer das hohe Niveau der ersten Spielstunden über die ganze Distanz halten kann. Aber wenn doch, wäre es jammerschade, wenn Prey nicht die Aufmerksamkeit bekommen würde, die es verdient. Schließlich ist die stimmungsvolle Mischung aus SciFi-Action, Gruseln und Knobeln einzigartig. Sie als Connaissanceur und Spieleversteher (sonst wären Sie ja kein GameStar-Leser, oder?) kennen Prey und die vielen anderen Kritikerlieblinge da draußen natürlich. Ein Großteil der Spielerschaft jedoch vielleicht noch nicht. Wenn ich mit anderen Spielern über unser gemeinsames Hobby spreche, versuche ich deshalb oft, meinem Gegenüber intelligente, aber weniger bekannte Titel zu empfehlen. Ich verbreite sozusagen die »Frohe Botschaft vom Hirn« (und schieße in meinem missionarischen Eifer dabei vielleicht manchmal übers Ziel hinaus, sorry). Und hoffe natürlich im Gegenzug ebenso auf Tipps in diese Richtung. Denn eigentlich wäre es mir und meinen Kollegen am liebsten, wenn der komisch pseudo-elitäre Begriff vom »Redakteursspiel« aussterben würde und intelligente, anspruchsvolle Titel da draußen die gleichen Chancen bekommen würden wie große Serien und Marken.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

GameStar-Sonderheft: Steam

Die Spiele-Schatzkammer: Valves Onlineplattform Steam ist ein Eldorado für Spieler. Hier warten 13.000 Spiele, jeden Tag kommen etwa 15 dazu. Wie soll man da den Überblick behalten, Schrottspiele aussieben und diejenigen finden, die genau zu einem passen? In unserem Steam-Sonderheft zeigen wir, wie Sie auf Steam das Beste für sich rausholen, geben Kauftipps für jeden Spielertyp, beleuchten die Hintergründe der Plattform – und stellen mit GOG.com eine Steam-Alternative vor, die nicht nur für Fans legendärer Spieleklassiker spannend ist.

Dazu gibt's ein schickes **Doppelposter** mit Motiven aus The Elder Scrolls: Skyrim und The Witcher 3 sowie die **Klassiker-Vollversionen** Das Schwarze Auge 1 + 2.

