



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Hey, hey, hey! Hier kommt Apex!

W

enn wir einen unserer Redakteure auf Reisen schicken, wollen wir in der Regel ganz, ganz, ganz genau wissen, was ihn am Ziel erwartet. Erst recht, wenn es zeit- aufwändig in die USA geht. Deshalb stel- len wir den veranstaltenden Publishern

jede Menge Fragen: Kann man selbst Videomaterial anfertigen, gibt es vor Ort Interview-Gelegenheiten, wie lange und auf welcher Hardware wird gespielt? Vor allem aber ist für eine Reisege- nehmigung natürlich ausschlaggebend, welches Spiel denn überhaupt gezeigt wird! Just diese letzte Frage kann uns Electronic Arts nicht beantworten, als die Firma Ende Januar zu einem Anspiel-Event nach Los Angeles einlädt. Ein umfangreicher Shooter vom Entwickler Respawn soll gezeigt werden, mehr will man nicht verraten. In freudiger Erwartung eines Titanfall-Spi- noffs steigt Kollege Dimitry Halley schließlich ins Flugzeug. Zwei Tage später erreicht Dimis Chef Sandro eine entgeisterte Sprach- nachricht aus L.A.: Das Spiel heißt Apex Legends und ist im Tit- anfall-Universum angesiedelt – so weit, so erwartbar. Aber es ist ein Free2Play-Shooter und es kommt schon – Überraschung – fünf Tage nach dem Anspiel-Event raus!

Für uns heißt das, schleunigst unsere Testmaschinerie in Be- wegung zu setzen. Denn F2P hin oder her, ein neuer Respawn- Shooter muss getestet werden! Allerdings ist es bis zum Redak- tionsschluss nicht mehr drin, Apex Legends eine finale Wertung zu verpassen. Um etwaige Balance-Probleme aufzudecken, müssen wir einfach länger spielen. Deshalb findet ihr jetzt ab Seite 54 einen Vorabtest mit unseren ersten Eindrücken zum Spiel. Die endgültige Wertung liefern wir auf www.gamestar.de nach, sobald wir genug Partien gespielt haben.

Recherche ist wichtig!

Ja, ungewöhnlich ist das Szena- rio unserer Titelstory Total War: Three Kingdoms durchaus, wel- cher Mitteleuropäer kennt sich schon so richtig gut mit dem mittelalterlichen China aus? Un- ser Kollege Martin Deppe be- sinnt sich für den Vorabtest des Strategiespiels (Seite 22) auf die eherne Journalistentugend der sauberen Recherche. Bravo!



Weder Hype noch Hate

Egal ob Apex Legends am Ende etwas taugt oder nicht, die kurze Zeit zwischen Ankündigung und Release ist extrem ungewöhn- lich. Wollte uns Electronic Arts die bei anderen Spielen oft quä- lend lange Wartezeit auf die Veröffentlichung ersparen? Nein, vielmehr fürchtete man wohl eher wochenlange Anti-F2P-Shit- storms. Denn denen ist der Publisher mit seiner »Wir machen einen Battle-Royale-Team-Shooter. Free2Play. Hier ist er. Pro- biert ihn bitte einfach aus, bevor ihr motzt«-Strategie erfolgreich aus dem Weg gegangen. Falls Apex Legends scheitern sollte, liegt es zumindest nicht am negativen Echo im Vorfeld – son- dern einzig und allein am Spiel selbst.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS

Inhouse-Experten

In dieser Ausgabe werdet ihr über ein paar Redak- teursgesichter stolpern, die sonst eher selten in der GameStar zu sehen sind. Denn für ein paar Artikel haben wir uns das Knowhow unserer Schwesterzeitschrift GamePro geholt: Kai Schmidt ist ausgewiesener Kenner der Mortal-Kombat-Reihe, seine Einschätzung zu Mor- tal Kombat 11 lest ihr ab Seite 38. Dennis Michel ist absolut furchtlos und deshalb der richtige Mann für den Test von Resident Evil 2 (Seite 48). GamePro.de-Chefin Rae Grimm verfolgt die Geschichte von Bio- ware schon seit Jahren intensiv. Folgerichtig stammt der Report über die Neuausrichtung des Studios (Seite 90) von ihr.



Kollege Dimi spielt vor Ort in Los Angeles Apex Legends und ist angenehm überrascht.