



Markus Schwerdtel,  
Chefredaktion

## Editorial

# AAA MACHT URLAUB

Na, habt ihr alle die E3 verfolgt, zum Beispiel auf GameStar.de oder auf Twitch bei Monsters and Explosions? War doch wieder mal schön, oder? Auch wenn es kaum richtige Neuankündigungen wie Watch Dogs Legion (Seite 29) gab, haben wir zu vielen unserer Wartespiele wie Cyberpunk 2077 (Seite 14) endlich mehr Details gesehen und erfahren. Wir wissen jetzt zum Beispiel, dass Microsoft seine Spiele-Flatrate Game Pass auch auf den PC bringt, was hinter dem Spieleprojekt Elden Ring von George R.R. Martin («Game of Thrones») steckt, und dass Keanu Reeves ein echt sympathischer Typ ist. Die Erfahrung der letzten Jahre zeigt aber, dass es nach der E3 erst mal für ein paar Wochen ruhiger wird, weil die Branche für das nächste Großereignis – die Gamescom in Köln – Luft holt. Wir nutzen diese AAA-Verschlaufpause, um uns im Testteil ein paar kleineren Titeln wie My Friend Pedro (Seite 78), Outer Wilds (Seite 72), Sea of Solitude (Seite 80) oder Bloodstained: Ritual of the Night (Seite 67) zu widmen. Wäre doch schade, wenn diese Spiele im Rauschen des Post-Messtrubels untergehen würden!

### Ätschibätsch-Ankündigung

Manchmal staunen wir selbst nach über 20 Jahren Spielejournalismus über das PR-Vorgehen mancher Publisher. Aktuelles Beispiel: die Ankündigung von Baldur's Gate 3. Da erzählen uns die Entwickler von Larian (Divinity: Original Sin 2) im Interview jede Menge Neuigkeiten über das Projekt und verraten haarkleine Details zur Hintergrundgeschichte sowie zu spielerischen Möglichkeiten, schaffen es aber trotzdem nicht, auch nur einen einzigen Screenshot zu liefern! Unser Artikel auf Seite 46 ist deshalb zwar umfangreich, aber noch lange nicht so groß, wie er mit vernünftigen Bildern sein könnte. Eigentlich hätte Baldur's Gate 3 sogar Titelstory werden sollen, aber ohne Screenshots und Bildmaterial ist das einfach nicht drin. Fragt sich, welchen Zweck die Macher mit ihrer Ätschibätsch-Strategie aus »wir verraten euch viel« und »zeigen euch nichts« verfolgen. Soll uns das heiß machen? Spannung aufbauen? Das funktioniert möglicherweise bis zu einem gewissen Grad, doch die Gefahr ist groß, uns Spieler mit dieser Teaser-Taktik zu verprellen. Wie seht ihr das? Ist dieses Vorgehen das gute Recht der Entwickler, die schließlich über ihr Spiel bestimmen dürfen? Oder wollt ihr lieber alles sofort? Schreibt uns an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)! Wir wünschen jedenfalls wie immer

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS

### Wir sind auf der Gamescom 2019!

So ein Zufall! Die nächste GameStar-Ausgabe (09/2019) kommt genau dann an den Kiosk, wenn die Gamescom 2019 eröffnet wird. Wer dieses Jahr nicht nach Köln fahren kann oder will, der schaut sich eben die Messe von daheim aus an. Wir sind gemeinsam mit den Kollegen von GamePro und Mein-MMO.de täglich live auf Sendung, um euch mit Neuigkeiten, Spielszenen und Interviews direkt von der Messe zu versorgen. Sehen könnt ihr das Ganze dann auf unserem Twitch-Kanal Monsters and Explosions. Und natürlich auch noch nach der Messe in einzelnen Videos auf unserer Website, auf YouTube und selbstverständlich auf der Heft-DVD. Aber nicht nur zur Gamescom gilt: Unbedingt einschalten unter [twitch.tv/monstersandexplosions](https://www.twitch.tv/monstersandexplosions)



## BLACK EDITION: ANNO 1800

»Ihr spielt jetzt seit 578 Stunden. Zeit, nach eurer Familie zu sehen!« Diesen Spruch haben wir bei unseren Sonderheft-Arbeiten immer wieder gehört. Denn Anno 1800 ist ein großartiges, komplexes, extrem motivierendes Aufbauspiel geworden! Für unsere Black Edition haben Anno-Veteranen aus der Redaktion und Experten aus der Community ihre besten Taktiken, Strategien und Tipps zusammengetragen. Okay, unsere Partner und Kinder siezen uns jetzt – aber das war es wert!



DICKER RABATT FÜR DEN UBISOFT STORE  
**20%**  
AUF ALLE SPIELE!  
GÜLTIG BIS ZUM 31.10.2019

DIE GAMESTAR BLACK EDITION: ANNO 1800 –  
**JETZT AM KIOSK ODER ALS E-PAPER**  
BESTELLEN UNTER [WWW.GAMESTAR.DE/ANNO](http://WWW.GAMESTAR.DE/ANNO)